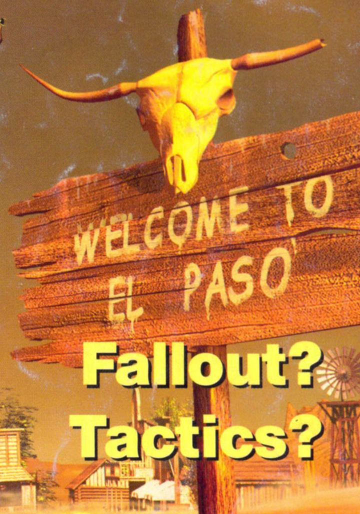
LEVEL 6 2001

International Games Magazine

# LEVEL

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 6/2001 • 45.000 lei •

# DESPERADOS
## Wanted Dead or Alive




Fallout?
Tactics?

Serious Sam
Un DOOM mai BOOM!!!

X-Com Enforcer
3rd person UFO

DEMOS
Conflict Zone
FA-18 Korea Gold
Fate of the Dragon
Settlers 4
Clive Barker's Undying
Waterloo: Napoleon's Last Battle
Beach Head
Z: Steel Soldiers
Merchant Prince 2

VIDEOS
Emperor: Battle for Dune
Empire Earth

PICS
Age of Mythology
Empire Earth
Escape from Alcatraz
Planetside

SHAREWARE
3D Mail Effects 4.3
Sonique 1.9
Winamp 2.74

UPDATES DLH

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DIO/091/2001
Valabil 2001
PUBLICAȚII

# Jocuri bune... anulare!

W*arcraft Adventures, Freedom Ridge, Ultima Online 2* - jocuri care ar fi putut fi mari, maiestuoase, frumoase, pline de succes. N-a fost să fie... De ce oare? Mitza vorbea mai deunăzi despre hype, despre intensa pregătire a publicului pentru lansarea unui joc. Acest hype merge în paralel cu dezvoltarea propriu-zisă a jocului, ceea ce înseamnă că, pe parcursul mai multor ani (uneori 3 sau chiar 4) se cheltuiesc în continuu milioane de dolari - reclamă, programatori, graficieni, PR, târguri internaţionale etc. Toate cheltuielile sunt suportate de aşa-zisul „Publisher" (tradus în LEVEL prin „Distribuitor"), care finanţează proiectul pus în aplicare de „Developer" (tradus prin „Producător"), care porneşte de la zero şi „manufacturează" produsul. În principiu, membrii unei echipe producătoare sunt pasionaţi de ceea ce fac şi, dacă li se pun la dispoziţie fondurile necesare, sunt capabili să facă minuni de grafică şi gameplay. Se întâmplă însă ca distribuitorul să nu fie mulţumit de ritmul în care evoluează produsul sau de cererile de finanţare mereu crescânde. După un calcul economic care implică pe rând costuri, venituri şi profit, se ajunge uneori la concluzia că s-a investit deja prea mult într-un proiect. Acesta este momentul în care, în general, jocuri ca cele menţionate mai sus au dispărut definitiv (uneori alături de echipa producătoare, care a îndrăznit să-şi apere proiectul). Există deseori conflicte între publisher şi developer, frecvent cauzate de o serioasă diferenţă de perspectivă.

Există exemple de indivizi ce au făcut tranziţia de la industria mineritului la industria jocurilor (fondând o firmă de publishing) numai pentru că au auzit că se pot scoate bani frumoşi din ea.

**Atâta timp cât industria jocurilor este una foarte profitabilă vor continua să apară din ce în ce mai multe jocuri mediocre, proaste şi foarte proaste în detrimentul produselor originale şi de calitate.**

Desigur, există şi reversul medaliei, multe cazuri în care publisherii sunt pe aceeaşi lungime de undă cu developerii, dar atâta timp cât industria jocurilor este una foarte profitabilă vor continua să apară din ce în ce mai multe jocuri mediocre, proaste şi foarte proaste în detrimentul produselor originale şi de calitate.

Într-un fel îmi e deja dor de „vremurile de demult", dar industria noastră este una tânără şi aşa cum au rezistat şi alte industrii (a filmului, de exemplu), sunt sigur că vor exista şi peste câţiva ani jocuri care să ne ţină treji nopţi întregi.

**Mike & Mitza**

# Cuprins iunie 2001



## Cuprins CD iunie 2001

### Demos

Conflict Zone
FA-18 Korea Gold
Fate of the Dragon
Settlers 4
Clive Barker's Undying
Waterloo: Napoleon's Last Battle
Beach Head
Z: Steel Soldiers
Merchant Prince 2
Planetside
Rayman M
Seraphim
Soldier of Fortune 2
Sting
Stronghold
Throne of Darkness
Wanted:Dead or alive

### Videos

Emperor: Battle for Dune
Empire Earth

### Pics

Age of Mythology
Empire Earth
Escape from Alcatraz
Gorasul

### Shareware

3D Mail Effects 4.3
Macro Angel 1.2
PowerStrip 2.78
Sonique 1.9
Throttle Box Viewer
Win Boost 2001
Winamp 2.74

### Updates

### DLH

# flash

## Rage la E3

Rage a prezentat la E3 o nouă serie de jocuri. Printre ele se află eRacer, un joc de curse în care putem conduce puternice maşini GT pe tot felul de trasee foarte realist create. Jocul va fi lansat în primăvara lui 2002. Gun Metal, tot pentru Xbox cum este şi primul, este un arcade third-person shooter, în care jucătorul va conduce un robot înalt de zece metri într-o serie de lupte. Global Touring Challenge: Africa este de asemenea un joc de curse dar pentru PS2, cu 19 circuite diferite din safari, lagune şi junglă. Pentru PC a fost prezentat Incoming Forces, o acţiune îmbinată cu strategie, în care jucătorul va fi coordonatorul unei forţe de apărare extraterestre.

## Sierra va distribui Fox

Vivendi Universal Publishing şi Fox Interactive au anunţat un acord pe 36 de luni prin care VU Publishing deţine drepturile de a produce, vinde şi distribui jocuri pentru PC şi viitoarea generaţie de console. Studioul Sierra deţinut de VU Publishing va distribui Aliens vs. Predator 2 pentru PC, Cops pentru PS2 şi Xbox, două continuări la Die Hard, No One Lives Forever pentru PS2 şi continuarea la No One Lives Forever pentru PC şi console.

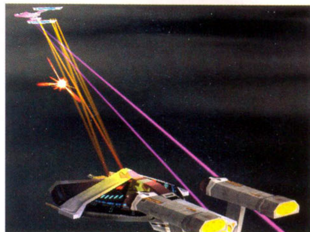
## Strategy First cu proiecte noi

Distribuitorul Strategy First a fost prezent la Electronic Entertainment Expo încă din 1998 ca o mică parte din standul GT Interactive. De atunci a evoluat, având în lansare 16 titluri pentru 2000-2001. Printre ele se află: O.R.B., un joc de strategie spaţială în timp real care va rivaliza cu Homeworld; Disciples II; Nexagon: The Pit, combină acţiunea 3D cu inteligenţa tacticii militare; Zero-G Marines, un shooter first-person în spaţiu; Rails Across America, strategie în timp real; Empire of the Ants şi World War II Online.

# Starfleet Command - Orion Pirates

**14 Degrees East** a anunţat ultima apariţie din seria *Starfleet Command*. Este vorba despre *Orion Pirates*, un stand-alone expansion aflat în dezvoltare acum. Jocul va aduce un nou scenariu şi va permite gamerilor să devină pentru prima dată cruzii piraţi din Orion. În centrul atenţiei se va afla forţa brutală a unor soldaţi şi criminali care controlează teritorii din spaţiul Federaţiei. În *Orion Pirates* vor fi opt carteluri, fiecare cu istoria sa, cu interfaţă, voci ale echipajului şi logo-uri diferite. Vor fi 12





campanii cu 26 de misiuni de luptă şi trei misiuni bonus inspirate din episodul TV „A Piece of the Action". În ultimiele trei misiuni jucătorul va trebui să se întoarcă pe planeta Iotia pentru o afacere negociată prin Starship Enterprise. Câteva dintre îmbunătăţirile aduse jocului vor consta în noi lasere, scuturi şi arme. Vom prelua controlul unuia din cele opt carteluri şi vom putea lupta împotriva piraţilor sau putem să ne alăturăm lor pentru a cuceri lumea.

# Tex Atomic's Big Bot Battles

**Real.com** a lansat un nou joc pe piaţă, *Tex Atomic's Big Bot Battles*. Jocul a fost creat de **Monolith Productions** şi foloseşte engine-ul Lithtech 3D. Jucătorii vor participa la o luptă dură între roboţi uriaşi şi se vor întrece în curse, în scene fierbinţi de wrestling sau lupte clasice (arme, pumni, scuturi etc.). Ne putem alege robotul determinându-i dimensiunile, greutatea, armele şi generatorul de putere pentru a intra bine pregătiţi în campaniile împotriva calculatorului sau în unul din cele patru moduri online: Atomic Battleball, Tex's Space Race, Galactic Domination sau BattleBrawl.

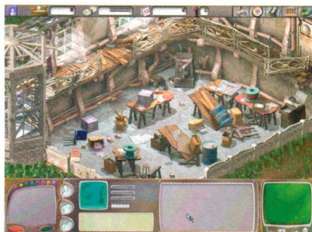
Vor fi nouă roboţi de luptă în trei categorii de greutate, zece arme ale viitorului şi treisprezece arene din spaţiul extraterestru.

În *Tex's Space Race* jucătorii vor porni pentru a atinge primii un punct al hărţii sau pentru a-i zbura pe ceilalţi de pe faţa pământului, Atomic Battleball înseamnă că va trebui să luăm mingea şi să o ducem în poartă înaintea celorlalţi, Galactic Domination este o luptă pentru controlul a cinci pad-uri, în timp ce BattleBrawl este o bătălie între între doi roboţi pentru supravieţuire.



# Gadget Tycoon - Take 2

Un nou simulator de management va fi distribuit de **Take 2**. Este vorba despre *Gadget Tycoon*. Rolul jucătorului va fi foarte simplu: înfiinţează o firmă, cu un birou



foarte dărăpănat la început, şi începe să angajeze absolvenţi de facultate pentru a proiecta şi a vinde tot de felul de chestii trăsnite (role cu reacţie, androizi pentru ajutorul casnic, toalete ale viitorului). Vom putea stabili contacte cu instituţii financiare respectabile şi cu organizaţii mai puţin respectabile (mafia), vom avea secţiuni de cercetare şi o echipă de specialişti pentru a spiona firmele concurente, vom putea mitui distribuitorii pentru a încurca treburile celorlalţi.

În cadrul jocului vor fi disponibile trei moduri: solo, campanii (zece misiuni) şi modul multiplayer penru cel mult opt jucători. Tehnologia de fabricaţie va fi destul de complicată având în vedere faptul că produsele vor avea în jur de treizeci de componente. Lansarea jocului va avea loc în această lună.

## Intergalactic Bounty Hunter - Pan Interactive

**Pan Interactive** a anunțat un nou joc science-fiction, un action-adventure ce se va numi *Intergalactic Bounty Hunter*. Jocul a fost prezentat la Electronic Entertainment Expo din Los Angeles. La crearea lui au participat și **Creative Capers**, un studio de animație care a lucrat la filmele realizate de Disney precum Mulan și Beauty & The Beast. Rămâne de văzut în ce măsură colaborarea cu acest studio a adăugat amprenta Disney



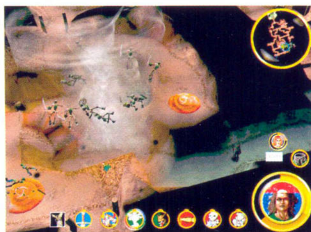


pentru *Intergalactic Bounty Hunter*. Din imagini, jocul pare să aducă cu o combinație de Flash Gordon și Star Wars. Pan Interactive și-a propus să producă o trilogie cu acest nume, cu posibilitatea ca acest concept care a stat la baza jocului să fie folosit și pentru jocurile de pe telefoanele mobile, pentru desenele animate sau spectacolele de televiziune. Lansarea jocului va avea loc spre sfârșitul lui septembrie și probabil se va adresa unui segment mai „tânăr" dintre gameri.

## Charybdis nu mai există

Industria britanică a jocurilor a suferit o mare pierdere luna trecută prin închiderea lui **Charybdis**, firmă care lucra la o continuare a lui *Magic & Mayhem*. Numele jocului ar fi fost *The Art of Magic*, un role-playing strategy. Producători găsiseră deja un distribuitor pentru acesta, **Virgin Interactive**. Reprezentanții firmei distribuitoare au afirmat: „Nu putem discuta încă despre anularea proiectului... ". **Virgin** deține drepturile pentru acest titlu și va numi o altă echipă care se va ocupa de dezvoltarea jocului în continuare.

Din păcate, acest eveniment se pare că va amâna lansarea jocului programată în această vară până cel puțin în toamna acestui an. Între timp, **Climax** a angajat mare parte a celor demiși, programatori și artiști care

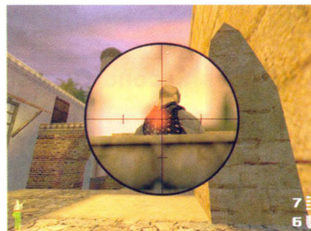


au lucrat la *The Art of Magic*, pentru a lucra la proiectul lor, *Warhammer Online*, o strategie 3D și la un alt joc care se află în lucru aici, o surpriză pe care ne-o pregătesc aceștia.

## CIA Operative - Valusoft

**Valusoft** se pregătește de lansarea unui joc de acțiune 3D, cu mult sânge și lupte crâncene (după cum arată imaginile mai mult de la distanță). *CIA Operative* este un first-person shooter a cărui acțiune ne introduce într-o confruntare ce urmează războiului rece, o confruntare în care inteligența rămâne principala armă. Echipa de creatori a lucrat înainte la *Laser Squad*. Pentru acest joc ei au folosit engine-ul de la *Quake*, un engine cu numeroși adepți deoarece a fost printre primele engine-uri 3D, dar și datorită resurselor minime de sistem pe care le cere. Din acest punct de vedere, *CIA Operative* se va





mulțumi cu Pentium 300, 32 MB RAM și un accelerator 3D cu 8 MB RAM. În joc vom fi un fel de James Bond care se luptă cu organizațiile teroriste, cartelurile drogurilor și crima organizată. Misiunile vor avea loc în Iraq, Bogota, Moscova și multe alte locuri în care „ordinea de drept" nu este prea bine stabilită. Jucătorul se va confrunta cu misiuni interactive, asemănător într-un fel cu *Soldier of Fortune*.

# flash

### Matrix pentru Xbox

Jocul care se inspiră din filmul cu același nume va fi exclusiv pentru Xbox. Microsoft a împrumutat cu 5 milioane USD firma producătoare care trece prin perioade dificile și nu deținea resursele necesare pentru terminarea jocului. În schimbul banilor, Microsoft a primit exclusivitatea pe primele șase luni și numai versiunea pentru Xbox va avea modul multiplayer. Interplay trebuie să lanseze jocul la cel mult trei luni după ce apare Matrix 2 (filmul care se află acum în producție). Împrumutul va trebui returnat în câțiva ani.

### Take-Two Interactive - Hidden and Dangerous 2

Take-Two Interactive Software a început lucrul la Hidden and Dangerous 2, continuarea jocului pentru PC. Distribuitorul jocului va fi Godgames (o firmă afiliată la Take-Two Interactive) și creatorul se numește Illusion Softworks. Hidden and Dangerous 2 este un first și third person shooter cu mai mult de 20 de misiuni complexe în 9 campanii diferite. Acțiunea va avea loc pe întreg globul, de la jungla din Burma până în deșerturile din Africa. Lansarea va fi în toamna lui 2001.

### Icewind Dale expansion

Interplay și Black Island Studios au început lucrul la un expansion pack pentru RPG-ul Icewind Dale. Acesta este gratuit și îl vom putea obține de pe site-ul Interplay. Pentru a-l juca va trebui să avem instalat Icewind Dale și Heart of Winter. Ce vom avea în plus? Două noi zone de explorat, o varietate de subniveluri, între 20 și 40 de magii noi, un monstru care nu exista în prima variantă, patru animații ale caracterelor din Baldur's Gate II, o poveste diferită de cea din Icewind, multe capcane și puzzle-uri pe care nu le-am mai întâlnit. Expansion-ul se va adresa în special jucătorilor de nivel 11-18.

flash

## Microsoft preia Ensemble Studios

Microsoft Corp. a anunţat că a ajuns la o înţelegere pentru a achiziţiona Ensemble Studios. Este vorba despre cei care au produs Age of Empires. Conform acordului, ei vor continua să realizeze jocuri, dar de această dată sub proprietatea Microsoft. Age of Empires s-a vândut în peste 8,5 milioane în lumea întreagă, câştigând premii de la Academy of Interactive Arts and Sciences, de trei ori fiind cotat ca cea mai bună strategie a anului (1997, 1999, 2000) şi ca cel mai bun joc pentru PC în 1999.

## Probleme pentru MMORPG

Un mic grup de producători au ridicat problema unui patent pentru tehnologia folosită în crearea lumilor 3D online. Grupul se numeşte worlds.com şi au cerut brevetul din 1996 când făceau parte din Knowledge Adventure. În cadrul acesteia, în 1994 au dezvoltat un program de chat online în care utilizatorii erau reprezentaţi de personaje animate, cu o tehnologie aparte de reducere a cerinţelor de sistem. Dacă vor obţine această licenţă, atunci firmele care produc jocuri online se vor afla în imposibilitatea de a mai lansa aşa ceva fără cumpărarea drepturilor.

## Gathering of Developers şi E3

De la cea mai mare expoziţie nu puteau să lipsească Gathering of Developers care au prezentat: Max Paine, produs de 3D Realms şi Remedy Entertainment; Myth III: The Wolf Age, continuarea unei legende; Stronghold, strategie în timp real; 4x4 EVO 2, simulator off-road ce va fi lansat pentru PC şi Xbox în noiembrie 2001; Duke Nukem Forever, un joc care nu mai trebuie prezentat; Age of Wonders II: The Wizard's Throne, un joc de strategie în timp real care continuă seria (lansarea va fi în 2002) şi Hidden and Dangerous II.

# Star Wars Galaxies - LucasArts Entertainment Company

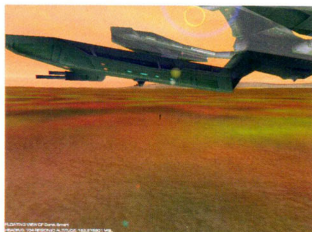
**LucasArts Entertainment Company** în colaborare cu **Sony Online Entertainment** vor lansa în 2002 o serie de jocuri online. Seria va recrea universul Star Wars în care mii de persoane se vor confrunta într-un război civil intergalactic. În imagine vă prezentăm una din rasele care vor fi disponibile în joc. Zabrak, o specie de umanoizi, şi-a dezvoltat o voinţă foarte puternică care le permite să suporte durerea fizică extremă. Aceştia se diferenţiează prin trăsături distincte ale feţei şi prin tatuaje diferite. Ei vor avea posibilitatea de a-şi îmbunătăţi capacităţile mintale prin experienţa şi bonusurile căpătate.

De pe planeta Kashyyyk vin Wookiees. Sunt o rasă foarte puternică şi irascibilă. În acelaşi timp sunt şi inteligenţi, loiali, de încredere (deşi sunt şi ei umanoizi). Nu au o cultură războinică, dar pot deveni inamici de temut în clipa în care sunt ameninţaţi sau „supăraţi". Specia predominantă va fi totuşi omul, care va putea fi întâlnit pe majoritatea planetelor datorită adaptabilităţii sale.



# Battlecruiser Millennium la o nouă apariţie

*Battlecruiser Millennium* este continuarea seriei *Battlecruiser*, a cărei valoare a fost recunoscută şi apreciată în industria jocurilor. Fiind al treilea joc, acesta vine cu o mulţime de îmbunătăţiri în toate aspectele implementării sale: engine-ul (spaţiile mai largi şi jocul mult mai dinamic), AI (mai sofisticat decât precedentul), grafica (permite o rezoluţie de până la 1280x1024), sunetul etc. Vom putea împuşca arma pe care o are oponentul, obligându-l în acest mod să o arunce, îl putem răni pentru a-i diminua mobilitatea sau putem să executăm o lovitură fatală la cap (decât să irosim gloanţele degeaba mai bine aplicăm soluţia finală). Avem de ales una din cele 12 rase şi 6 cariere de realizat (comandant, pilot, marinar etc.).



Meniul accesibil ne va prezenta nivelul de viaţă şi de oboseală (în cazul în care alergăm prea mult sau suntem răniţi şi nu primim îngrijire medicală, vom trece cu siguranţă pe lumea cealaltă).

Varianta multiplayer va fi de asemenea disponibilă pentru 16 jucători.

# EVE: The Second Genesis

*EVE: The Second Genesis* este un multiplayer online, un joc ce încearcă să recreeze o lume reală, poate prea reală pentru a mai fi numit joc (cel puţin aceasta este părărea producătorilor). Eve este o lume foarte îndepărtată de Pământ. Oamenii au ajuns aici printr-o gaură de vierme (wormhole). Aici ei s-au extins şi au colonizat întreg spaţiul. Dar gaura s-a închis şi coloniile au rămas separate, fără nici o mână de ajutor. Puţine din ele au supravieţuit. Dintre acestea, cinci au devenit mari imperii şi au realizat între ele o balanţă a puterii: Amarr Empire, Gallente Federation, Caldari Empire, Minmatar Republic şi Jovian Empire. Mai mult de un secol au reuşit să menţină pacea între ele, conştiente fiind de distrugerile pe care un război intergalactic le-ar provoca fiecărei părţi. Dar, noi tehnologii înclină balanţa puterii înspre o anumită parte şi războiul nu mai este chiar atât de departe. Varianta beta a jocului va intra în teste la sfârşitul anului 2001.



## From Dusk Till Dawn - GameSquad

*From Dusk Till Dawn* se află în pregătire la **GameSquad**, cei care au realizat *Devil Inside*. Jocul este inspirat de filmul lui Quentin Tarantino şi Robert Rodriguez (cel care a produs „Desperados" cu Antonio Banderas) - „One night in hell" (cu George Clooney în rolul principal). Filmul este un horor cu vampiri şi limbaj trivial, care a avut două continuări, şi, iată, prin intermediul producătorilor francezi, ajunge şi pe PC. Fără îndoială că vom avea de luptat cu o groază de vampiri (deşi în imagini nu prea se văd). După cum arată lucrurile probabil că vom purta o discuţie „amicală" cu morţii vii precum în *Resident Evil* şi *Silent Hill*. De altfel, jocul va fi mai mult un action ce va folosi acelaşi engine cu cel din



Devil Inside. Umorul care nu a lipsit în film nu va lipsi nici în joc. Lansarea lui va avea loc în această toamnă.

## Off-Road Redneck Racing - Interplay Entertainment

**Interplay Entertainment** a anunţat lansarea unui joc ce va conţine curse de maşini, *Off-Road Redneck Racing*. Jocul a fost realizat de **Rage Software**, studioul




care are în lucru *Hostile Waters: Antaeus Rising*. Vor exista 16 vehicule off-road diferite cu care vom putea concura pe 24 de trasee în 6 locaţii diferite. Engine-ul jocului suportă curse în timpul zilei şi nopţii, precum şi în diferite condiţii meteo.

După cum puteţi vedea şi din imagine, terenul pe care vom concura este accidentat şi nu oferă o aderenţă prea bună, de aceea vitezele din formula unu nu vor putea fi atinse, dar rămâne provocarea menţinerii maşinii pe drumul cel bun. Jucătorul poate lupta împotriva calculatorului pe mai multe niveluri de dificultate şi pe toate traseele, să stabilească propiile lui recorduri de viteză în time trial sau să câştige campionatul de pilotaj. Modul multiplayer permite unui număr de şase gameri să concureze pentru a-şi demonstra aptitudinile.

## Aliens Versus Predator 2 - Fox Interactive



*Aliens Versus Predator 2* este continuarea jocului inspirat din filmele de acţiune Aliens şi Predator. Primul joc a fost publicat de **Fox Interactive**, iar producători au fost cei de la **Vivendi Universal**. Jocul va include o diversitate de monştri şi personaje, inclusiv cei care se lipesc de faţă, un fel de mici caracatiţe ce însămânţează oamenii cu înspăimântătorii alieni. Vor fi şapte niveluri pentru fiecare din cele trei specii. În plus, va fi inclus şi modul multiplayer cu zece tipuri de personaje şi, nu putea să lipsească, deathmatch-ul cu ambele tipuri: team-based şi free-for-all. **Vivendi Universal** a vorbit şi despre continuarea la *No One Lives Forever*, care va avea disponibilă, de asemeni, variantele single player şi multiplayer pentru 16 sau chiar 32 de jucători. Vom intra din nou în pielea agentei Kate Archer care se alătură echipei Unity împotriva teroriştilor de la Harm. Vor fi 60 de niveluri în locaţii diferite şi va avea, la fel ca în primul joc, atmosfera unui film al anilor 1960. Se pare că acest personaj va fi importat în viitor şi în alte jocuri ale producătorilor datorită succesului de care s-a bucurat.

*Aliens Versus Predator 2* şi continuarea de la *No One Lives Forever* vor fi distribuite împreună de către **Sierra Studios** şi **Fox Interactive**. Încă nu au fost anunţate datele la care vor fi lansate cele două jocuri.



# flash

### Half-Life pentru console

O veste care fără îndoială îi va încânta pe posesorii de console. Gearbox Software lucrează pentru a face accesibil jocul Half-Life posesorilor de PlayStation 2 şi Dreamcast. Se pare că versiunea va fi cu mult îmbunătăţită în ceea ce priveşte detaliile grafice, efectele de lumină şi texturile. În plus faţă de varianta PC, jocul va avea o misiune pentru doi jucători, numită Decay. Acest mod multiplayer se joacă pe o perspectivă a ecranului împărţită între doi jucători sau unul singur şi calculatorul.

### Dune Generations online

Cryo Networks a dezvăluit proiectul la care lucrează. Este vorba despre un joc online, o strategie în timp real, inspirat de seria romanelor science-fiction ale lui Frank Herbert. Dune Generations va permite jucătorilor să-şi asume controlul asupra unei dinastii din universul Dune. Scopul jocului va fi de a conduce dinastia spre supremaţia în această lume şi de a obţine controlul asupra planetei Arrakis, sursa celei mai preţioase substanţe din univers: mirodeniile. Dune Generations va fi lansat la sfârşitul lui 2001.

### Dungeon Siege de la Microsoft

Microsoft a dezvăluit câteva amănunte despre Dungeon Siege: o acţiune fantastică, un role-playing game ce se desfăşoară într-un univers 3D în totalitate. Misiunea va fi de a opri un misterios, dar foarte puternic personaj negativ care a fost eliberat în lume. La început vom controla un singur personaj, dar în călătoria noastră prin această lume vom strânge până la opt prieteni gata să ne ajute în cazul în care confruntarea ni se pare prea grea pentru unul singur. Lansarea jocului va avea loc în toamna acestui an.

flash

## Power Rangers: Time Force

THQ Inc. vor lansa în această toamnă Power Rangers: Time Force. Jocul va fi disponibil pentru PC, Game Boy Advance şi PlayStation. În varianta pentru PC, jucătorul îşi poate alege personajul favorit din Power Ranger într-un joc în stilul arcade. Va trebui să facă faţă unei acţiuni rapide şi va avea de rezolvat diferite puzzle-uri. Nivelurile din joc vor include Cyclobot Round Up, Time Jet Rescue, Roman Tile Match, Miles of Nile şi Laser Showdow.

## EA.com alege RightNow

RightNow Technologies au fost aleşi de către Electronic Arts pentru a le furniza tehnologia ce va fi folosită în dezvoltarea aplicaţiilor online. EA.com va folosi RightNow Web pentru beneficiul milioanelor de vizitatori de pe EA.com, pogo.com, AOL Games Channel, AOL.COM, CompuServe, Netcenter, ICQ şi EA Sports.com. În acest mod speră să realizeze un feedback mai bun în ceea ce priveşte reacţia clienţilor la produsele pe care firma le are de oferit. Tehnologia a fost testată pe Ultima Online şi s-a dovedit a fi un succes.

## Zuxxez Entertainment cumpără de la Topware

Zuxxez Entertainment a cumpărat drepturile unor jocuri de la Topware Interactive, incluzând titluri deja lansate şi proiecte care se află încă în lucru. Grupul german a achiziţionat de asemenea câteva studiouri, patente, invenţii şi un personal de zece oameni care lucrau înainte la Topware. Printre studiourile care au trecut în proprietatea lor se numără şi grupul polonez care stă în spatele unor jocuri de strategie precum Earth 2150 şi The Moon Project. Zuxxez Entertainment are şapte titluri în pregătire, printre care şi World War III: Black Gold ce va fi lansat în această vară.

# Diablo II: Lord of Destruction - Blizzard Entertainment (expansion)

**Blizzard Entertainment** a lansat mai multe informaţii despre expansion-ul la *Diablo II*. Este vorba despre *Diablo II: Lord of Destruction*, un role-playing game al cărui prim nume a suscitat destule dezbateri la vremea apariţiei. În *Diablo II: Lord of Destruction* te vei întoarce pe urmele lui Baal, ultimul dintre Prime Evils, în ţinuturile barbare din nord. Călătorind prin mijlocul piticilor demonici, Baal intenţionează să corupă puternica Worldstone care ne apară de forţele iadului. Vom avea de a face cu noi provocări pentru a opri „piticaniile" răuvoitoare în încercare lor de a distruge lumea Sanctuarului. Unul dintre lucrurile care vor veni în plus faţă de varianta anterioară a jocului vor fi minunile împlinite de cubul horadic. În cazul în care vei realiza anumite





combinaţii, vei obţine bonusuri speciale, pe care altfel nu ai cum să le găseşti. Expansion-ul va conţine şi magii noi, bijuterii rare (cu care poţi realiza vrăji aleatorii), seturi de lucruri speciale ce îşi vor acorda bonusuri la magii în cazul în care le vei avea asupra ta. Armele aruncate păstrează încă puteri miraculoase ce pot deveni ale tale dacă le repari. Vor exista două noi tipuri de caractere, un act al cincilea nou, mult mai mult spaţiu de explorat, arme pe care nu le-am mai văzut până acum, o clasă specială de suliţe pentru amazoane, monştri de neimaginat. Rezoluţia la care vom putea juca va fi mai mare, iar grafica pare că o depăşeşte pe cea din versiunile anterioare. Lansarea jocului va avea loc în această lună.

# Un nou proiect românesc

Tot mai mulţi tineri români sunt acaparaţi de magia lumii jocurilor. De curând am fost înştiinţaţi de existenţa unui proiect, ambiţios după cum se afirmă, pus la cale chiar aici în oraşul de la poalele Tâmpei. **Dark Times Multimedia** şi **Open Softworks**, două mici grupuri locale şi-au unit forţele pentru a realiza un role-playing game. *The Quest for Daalmira*, numele provizoriu al jocului, se află încă într-un stadiu primar. Din cele aflate de la tinerii implicaţi în proiect, momentan engine-ul este aproape de definitivare, lucrându-se masiv la realizarea grafică a lumii şi personajelor.



The *Quest for Daalmira* se înscrie în tipologia RPG-urilor Heroic Fantasy în care eroii pozitivi se vor confrunta cu forţele răului şi, cu ajutorul jucătorului, le vor şi învinge. Daalmira, un ţinut în care coexistă patru civilizaţii (Oamenii, Titanii, Piticii şi Vrăjitorii), se află sub tutela religioasă a doi zei Laan (cel bun) şi Knavil (cel rău). Atunci când balanţa dintre bine şi rău este distrusă prin moartea Eroului ce guverna ţinutul cu ajutorul lui Laan,



existenţa Daalmirei era pusă sub semnul întrebării. Şi cum e şi normal, vine momentul să intre în scenă eroii adevăraţi (un party de patru aventurieri, reprezentanţi ai fiecărei civilizaţii) şi să reinstaureze pacea şi ordinea. Pe lângă hoardele lui Knavil, eroii vor avea de înfruntat şi negurile trecutului, un trecut pe care trebuie să şi-l redescopere, deoarece dacă ei sunt implicaţi în aceste evenimente trebuie să existe şi un motiv în spate.

Nu putem să fim decât bucuroşi să vedem că tinerii români sunt din ce în ce mai decişi să se afirme în acest domeniu şi le dorim succes în continuare. Şi după cum ne-au promis băieţii de la **Dark Times Multimedia** şi **Open Softworks**, o să mai auzim de ei foarte curând.

**5 zile şi nopţi de jocuri nonstop. TBS-uri, RTS-uri, RPG-uri, simulatoare, action-uri şi FPS-uri.Taxa de participare- 250 DM. Mai multe informaţii la tel. 068/415158,418728 sau e-mail: cristian_cascaval@level.ro.**

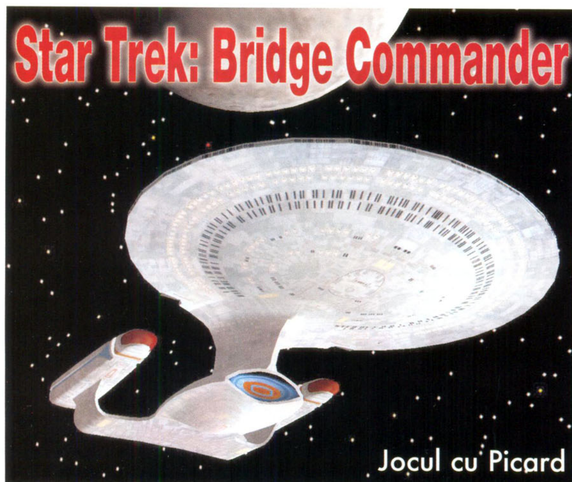
# LEVEL

# Fans Camp 2001



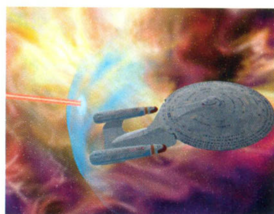
Predeal,
Hotel Belvedere
14-18 august 2001






# Star Trek: Bridge Commander

## Jocul cu Picard



Jean Luc al nostru (deşi nu ştiu dacă avem copyright asupra lui) este unul din cei mai plimbăreţi căpitani de navă stelară din toate timpurile şi rivalizează doar cu Cpt. Kirk la numărul de ture prin cuadrantele galaxiei. În aceste plimbări la marginea ultimei frontiere, Cpt. Ioan Luca Picard are de-a face cu tot ce i-a putut trece prin minte scenaristului: câmpuri de plasmă, simpaticul, dar enervantul Q, tot soiul de personaje din holospaţiu care au senzaţia că sunt ceva mai mult decât grafică 3D şi alte peripeţii prin care nici Prâslea nu ar putea să treacă fără toată gama de phazere, torpile fotonice şi teleportoare care stau la dispoziţia liderului nostru de sorginte franceză.

Desigur, pe parcursul acestor episoade pline de „acel ceva" care a făcut ca serialul Star Trek să se vândă binişor peste tot în lume, telespectatorii, avizi de warp-uri şi alte aventuri superluminice, stau guler la guler cu Picard, suferă şi sărbătoresc alături de el, ba chiar mai învaţă şi câte un citat din Shakespeare. „Cum ar fi – se întreabă ei, timid – să fiu şi eu, acolo, pe punte, să dau comenzi în stânga şi în dreapta, să-l întreb pe Data câte fire de păr are un Cardassian pe cap, să mă uit cu jind la Counselor Troi, ea să-mi citească gândurile şi apoi să mă plesnească, să învăţ să cânt la trombon împreună cu maestrul Riker şi să dau o vorbă cu Whoopy Goldberg la bar, cu o cană de ciocolată vulcaniană în faţă?"

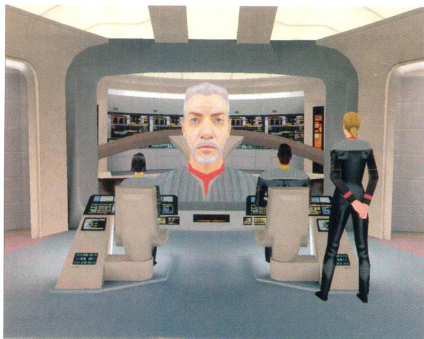
Au stat ei ce-au stat şi, într-un final, membrii unei echipe producătoare de jocuri (**Totally Games**), care au la activ titluri de foarte mare renume (e suficient să rostesc vorbele magice „*X...-Wing... vs. TIE... Fighter...*"), au hotărât să răspundă acestei întrebări complexe a fanilor Star Trek.

Aşa a început proiectul *Star Trek: Bridge Commander* – simulare de Enterprise.

## La mijloc de problemă

Când o stea devine supernovă (motor Renault, 1.4, pe injecţie – vorba lui Pepper), problemele nu întârzie să apară. După cum ştim din serial (*ST Next Generation*), de fiecare dată când Enterprise se apropia de un fenomen cosmic pentru a-l studia, se întâmpla ceva... neregulat: fie apărea cine ştie ce entitate care se enerva că îi calcă cineva pe tărâmuri, fie Enterprise se trezea într-un univers paralel, fie trebuia rezolvat vreun conflict dintre romulani şi mai ştiu eu ce rasă ciudată, care s-a trezit chiar atunci să îşi revendice drepturi spaţiale. La fel se va întâmpla, în principiu, şi în *Star Trek: Bridge Commander*: un soare explodează şi distruge o staţie spaţială de cercetare, avariază o navă de clasă Galaxy (gen Enterprise), al cărei căpitan este ucis. Desigur, ca din întâmplare, jucătorul intră în rolul unui ofiţer care se afla şi el la locul faptei. Eroul în discuţie trebuie să preia controlul navei şi să rezolve un mister care, aparent, are rădăcini nu tocmai sănătoase şi ascunde o conspiraţie al cărei unic scop este anihilarea (pauză retorică... deget ridicat ameninţător către tavanul biroului... moment de tensiune) FEDERAŢIEI înseşi!!!

Pe parcursul acestui episod jucătorul va avea de confruntat probleme cel puţin adminis-





trative: lupte cu cardassienii și klingonienii, investigații în adâncurile imperiului romulan, scăparea cu viață și ehipaj din diferite situații-limită etc.

Intriga se dezvoltă pe parcursul a 30 de misiuni care vor include toate elementele care definesc, la bază, universul Star Trek: luptă, diplomație, explorare, (intr)ajutorare și cercetare științifică. Și încă ceva: jucătorul va putea controla atât nave de clasă Galaxy cât și nave de clasă Sovereign (de tipul U.S.S. Enterprise-D, cea cu 42 de punți, sau U.S.S Enterprise-E).




## Star Trek interactiv



Poate cea mai interesantă caracteristică a jocului este totala libertate de comandă. Jucătorul poate interacționa cu echipajul navei, pe care îl vor comanda de pe punte (realizată complet 3D, cum de altfel era de așteptat). Nu va lipsi nici feedback-ul, care va consta în rapoarte legate de diferitele operațiuni în desfășurare. În cazul unei lupte în urma căreia unii ofițeri pleacă să inspecteze realități paralele și vieți după moarte, jucătorul va putea prelua el însuși unele din stațiile de comandă.

Desigur, acum aveți senzația că, fiind șef, puteți da orice fel de comandă, de la sinucideri în masă la sex în grup. GREȘIT! Membrii echipajului au propria personalitate și nu de puține ori s-ar putea să vă treziți cu probleme de autoritate.

Pentru a defini și mai bine legăturile dintre joc și serial, în *Star Trek: Bridge Commander* se va putea colabora cu Picard și Data (personaje fără de care, în opinia mea, tuturor celorlalte serii Star Trek „postpicardiene" le-a cam lipsit sarea și piperul, indiferent cât de interesantă ar fi fost intriga).

În plus, toți cei care au văzut măcar un episod *ST* cu lupte cunosc foarte bine efectele pe care le are o torpilă fotonică, de exemplu, asupra navei: zdruncinături, alarme roșii, oameni care se țin ca disperații de bare și scaune în timp ce își contorsionează corpurile în ritmuri rave etc.

Totally Games a știut, se pare, să introducă în joc toate aceste efecte tipice serialului, pentru a-l face mai apropiat de experiența TV și chiar să o depășească.

Grafica, grafica! Pozele vorbesc de la sine și cunosc chiar arta elocinței. Tot ce a visat un



gamer-fan *Star Trek* pare a se îndeplini în *Star Trek: Bridge Commander:* nave renderizate superb, efecte de lumină, explozii pe bază de sisteme de particule, câmp de luptă complet 3D, nebuloase translucide și alte asemenea.

## Puntea

Aici are loc, de fapt, întreaga dramă a serialului. Acesta este locul mult râvnit de fani, locul în care Q se joacă de-a Dumnezeu cu nava și echipajul, într-unul din episoadele mele favorite. *ST: Bridge Commander* promite să aibă o punte cel puțin fascinant reprodusă. Trebuie menționat faptul că, dacă ați fost atenți la producțiile *Star Trek* de până acum (mă refer la jocuri), în cazul în care se stabilea vreo legătură video cu o altă navă, discuția era obligatoriu prerenderizată. În *Bridge Commander*, interlocutorii jucătorului, afișați pe întreg ecranul punții, vor fi și ei realizați în timp real, cu motorul grafic foarte performant al jocului (cu tot cu lipsync – modelarea mișcării buzelor în funcție de cuvintele rostite).

În fine, *Star Trek* sau nu, jocul tot are nevoie și de un modul de multiplayer pentru a fi mai atractiv. De aceea a fost inclusă și această opțiune, care permite jucătorilor să conducă orice fel de navă, indiferent dacă aparține Federației, Imperiului klingonian, celui romulan sau cardassienilor. Astfel, zic cei de la **Totally Games**, va fi concretizată „cea mai importantă fantezie a fanilor *Star Trek*." De altfel, ce altceva putem aștepta din partea unui joc făcut de o firmă de renume, cu un engine performant și cu tehnologia secolului 21, când nu ne mai despart decât câteva sute de ani de adevăratul Picard.

**Mike**





| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | Star Trek: Bridge Commander |
| Gen: | Simulator Star Trek |
| Producător: | Totally Games |
| Distribuitor: | Activision |
| Procesor: | PIII 600 MHz |
| Memorie: | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D: | minimum 16 MB |
| Multiplayer: | Da |
| Data apariției: | vara 2001 |



# Eurofighter Typhoon

## Următoarea generație de avioane militare apare întâi pe PC.

În mod sigur, pasionații de avioane au auzit până acum de *Typhoon Eurofighter*. Acesta este un proiect al Uniunii Europene care încearcă să contracareze dezvoltarea tehnologică din domeniul aviației a celorlalte puteri mondiale. Eurofighter este viitorul avion de vânătoare european, care va intra în serviciu în anul 2002. **DID**, cei care ne-au încântat în trecut cu *TFX, EF2000, Total Air War*, sunt cei care ne dau voie să urmărim performantele aparate la lucru încă dinaintea folosirii lor de către forțele aeriene europene. Seria s-a bucurat de un succes imens, jocurile bazându-se mai mult pe designul aparatelor, dar și pe un engine rapid care lăsa impresia unei încleștări adevărate. Creatorii încearcă acum să furnizeze un simulator axat pe trăirile pilotului, o experiență a zborului cum nu a mai existat până acum începând de la detaliile meticuloase ale arhitecturii avionului și până la situațiile efective de luptă. Pentru aceasta **DID** a colaborat cu **Eurofighter GmbH** și **BAe Systems**, cei care se ocupă cu proiectul Typhoon, piloții contribuind la retușurile finale ale jocului.

### Nimic nou sub soare, și totuși...

Din punct de vedere al poveștii, se pare că jocul „va abunda" de originalitate. Acțiunea se petrece în Islanda, prin jurul anului 2015. Un conflict a izbucnit între vest și est, între NATO și Rusia. Deși mă așteptam ca un astfel de conflict să aibă loc undeva mai pe aproape de noi, se pare că granița dintre comunism și ce o fi dincolo s-a mutat mai la vest. Rușii au pus gând rău Islandei și va fi de datoria noastră să sărim în carlinga unui Typhoon, să îndeplinim câteva misiuni pentru a păstra libertatea țării în fața pericolului Internaționalei Comuniste. Acest scenariu este foarte asemănător cu cel din *EF2000*, doar că acolo inamicii încercau să pună mâna pe Norvegia. De altfel, simulatoarele au semănat destul de mult între ele ca storyline, dar punctul forte a fost cu totul altul.

*Eurofighter Typhoon* prezintă câteva lucruri pe care nu le-am mai întâlnit. În primul rând este vorba despre numărul piloților. Jucătorul va avea posibilitatea de a alege șase piloți la începutul jocului. Aceștia vor fi staționați în unități diferite din Islanda. Fiecare pilot are aptitudinile sale și îndemânările la care excelează. Jucătorul va controla numai câte un pilot de fiecare dată, plecând în misiunile care îi sunt acordate și lăsând calculatorul să aibă grijă de ceilalți, în funcție de aptitudinile fiecăruia. Acțiunea va avea loc în timp real, deci nu vom putea pleca cu un pilot în misiune, iar la întoarcere să facem același lucru cu altul, pentru că, în majoritatea cazurilor, luptele se vor da în același timp și în locuri diferite.

În esență, rolul gamerului va fi mai mult de lider al unui detașament de elită, care poate prelua oricând controlul asupra unuia dintre subordonați, fără a fi însă un strateg, deoarece misiunile au o construcție oarecum liniară, fiind influențate doar de eșecul sau victoria obținută în provocările anterioare.

Jocul se termină în clipa în care pierzi toți piloții.









Un punct inovativ al jocului vor fi campaniile. Creatorii se laudă că acestea vor fi mult mai bine dezvoltate decât cele din *Total Air War*, dar nu vom putea verifica cele spuse decât în clipa în care vom juca efectiv. Fără îndoială, modul în care vor lupta piloții pe care i-ai ales va avea un cuvânt greu de spus în soarta războiului. Terenul de luptă va fi împărțit în sectoare, iar dacă vei pierde trei sau mai mulți piloți există o posibilitate destul de mare să pierzi și întreaga confruntare (singura salvare ar mai fi cursurile intensive de la baza militară Top Gun din SUA). Confruntarea din aer va fi însoțită de înaintarea trupelor terestre. În cazul în care unitățile terestre vor cuceri bazele în care se află cantonați piloții, aceștia vor fi luați prizonieri și nu vor mai avea posibilitatea de a zbura. De aceea va trebui să fim foarte atenți la mișcările inamicilor pentru a ne transfera piloții în baze sigure. Cele mai sigure mijloace de informații vor fi cele de peste ocean, pentru că CNN nu va putea rata ocazia de a transmite un război în direct, iar știrile și reportajele acestora vor fi un izvor important de cunoștințe. Și cum nu există situație în viață, eveniment din istorie etc., în care hazardul să nu-și aibă partea lui, la fel și în *Eurofighter Typhoon* ne vom confrunta cu acesta. Situații neprevăzute vor apărea în timpul jocului, atât în favoarea noastră (lucru care nu ne va supăra cu siguranță), dar și în favoarea dușmanului.

## Cum voi deveni pilot?

Să pilotezi un avion nu este chiar floare la ureche, având în vedere mulțimea de butoane, butonașe, ceasuri, beculețe etc., care-i populează bordul. Să conduci o astfel de mașinărie și să te mai afli și în mijlocul unei lupte aeriene cu o groază de ruși bărboși, cu căciulile lor împlânite pe care tronează secera și ciocanul, pare imposibil. Ei, gândiți-vă că mai trebuie să ai grijă și de ceilalți piloți care zboară prin alte orizonturi, în situații la fel de periculoase. Toate acestea nu se pot face fără un meniu accesibil, care să-ți permită comenzi rapide, urmărirea



acțiunii și transferul de la o locație la alta. Se pare că tot ce vom avea de făcut este să accesăm bara din partea inferioară a ecranului, unde un simplu clic pe un icon ne teleportează în cockpit-ul unui avion sau înapoi în bază, ne duce în focul acțiunii, acolo unde se „varsă sânge", sau ne permite să vedem situația de pe întregul front pentru a lua deciziile necesare (mutarea neîntârziată a piloților în pericol). Avionul va fi ușor manevrabil, putând executa tot felul de mișcări la care vechea generație nici nu visa. Agilitatea Typhoon-ului se datorează engine-ului 3Dream, folosit prima dată în *Wargasm*. Acesta recreează cu claritate peisajul din Islanda. Tehnologii de ultimă oră (Digital Elevation Mapping) au fost folosite pentru a genera cu acuratețe denivelările de teren și obiectele de la sol, ce vor fi bine detaliate (din imaginile pe care le-am văzut până acum marea mi se pare că le-a reușit cel mai bine). Exploziile, după cum se vede și din imagini, sunt tot atât de reale ca și cele din filmele americane. De altfel, grafica jocului pare a fi încântătoare. Avioanele arată incredibil de bine. Să privești un avion ciuruit și cu un motor în flăcări care „se târăște" spre casă pare atât de real încât te face să strângi pumnii pentru bietul pilot care suferă înăuntru.

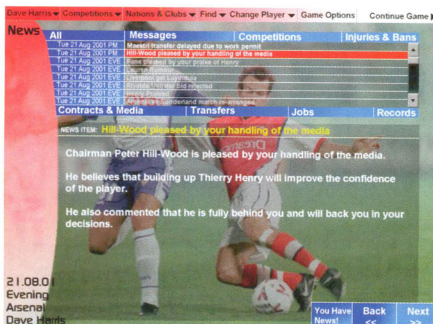
Unui astfel de joc iar fi lipsit inima dacă nu ar fi avut și opțiunea multiplayer. Head to head (până la trei echipe se pot înscrie într-un deathmatch), base capture (este versiunea aviatică pentru capture the flag - câștigătorul este acela care distruge avioanele dușmanului și aterizează în baza acestuia), misiuni co-op sunt modurile disponibile. Din ceea ce v-am spus până acum ați devenit cu siguranță interesați de acest nume. Ei bine, nu mai este mult până în vară când se pare că va fi lansarea jocului (după câteva amânări) și când vom încerca cu siguranță acest simulator.

**Sebah**





| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | Eurofighter Typhoon |
| Gen: | Simulator de zbor |
| Producător: | DID |
| Distribuitor: | Rage Software |
| Procesor: | PII 350 MHz |
| Memorie: | 64 MB RAM |
| Accelerare 3D: | Da |
| Multiplayer: | Da |
| Data apariției: | vara 2001 |







# Championship Manager 4

## Fotbalul continuă să fie sportul rege...

Primele noutăți despre viitorul manager de fotbal al firmei britanice **Sports Interactive**, în spatele căreia se află frații Paul și Oliver Collyer, au început să apară încetul cu încetul. Într-un interviu recent acordat unei prestigioase reviste britanice cei doi frați au oferit primele amănunte despre elementele pe care le vom întâlni în *Championship Manager 4*. Cu toate acestea, deoarece, după cum au afirmat, jocul nu se află încă într-un stadiu de producție foarte avansat, au fost destul de zgârciți cu informațiile și în continuare ne-au privat de imaginile grafice mult așteptate. În schimb, cu foarte mare dărnicie au oferit câteva mostre fanilor acestei serii despre ceea ce publicul se așteaptă să fie *Championship Manager 4*.

## La început de drum

Așa cum deja probabil ne așteptam, cel mai tânăr dintre managerele CM va veni cu foarte multe îmbunătățiri și noutăți. Deja obișnuitele update-uri astfel încât echipele și jucătorii să coincidă cu cele reale din anul de apariție al jocului (anunțat ca fiind 2002) nu mai surprinde pe nimeni - ca de altfel și o serie de alte îmbunătățiri amintite de cei doi frați, cum ar fi introducerea agenților jucătorilor, un sistem de antrenamente mai complex și mai atractiv sau o mai bună interacțiune cu mass-media.

Însă cea mai așteptată mutare a echipei de la **Sports Interactive** este introducerea unui engine care să simuleze și vizual disputarea meciului. Pentru cei care așteaptă o simulare 3D precum cele întâlnite în *Premier Manager* veștile nu sunt totuși chiar atât de bune. Frații Collyer au decis în continuare că nu e momentul introducerii unui engine 3D de simulare. În schimb va trebui să ne mulțumim cu o reprezentare a jucătorilor sub formă de jetoane numerotate. Practic, acest engine ne prezintă terenul și jucătorii în aceeași manieră în care o face tabloul tactic, doar că de această dată jetoanele se vor mișca în urmărirea unei mingi virtuale. În sfârșit, problema ridicată de cel mai mare număr de fani înregistrați pe site-ul oficial al jocului (în jur de 50.000), și anume imposibilitatea de a primi informații cât mai clare despre ceea ce se întâmplă pe teren, pare să fie rezolvată. De acum încolo ne va fi mult mai ușor să observăm ce nu merge în jocul echipei, de ce nu reușește să înscrie sau de ce primește atât de multe goluri. Poziționarea greșită a jucătorului, tactica prea avansată, și multe alte astfel de aspecte ale jocului, care nu puteau fi percepute în urma rezumatului text, nu ne vor mai face nopți infernale în încercarea de a descifra problemele echipei.

Mai mult decât atât, acest engine a fost pus la punct astfel încât să suporte și reluări ale fazelor importante, permițându-ne să studiem și mai atent mecanismele meciului și să observăm anumite lucruri care inițial ne-au scăpat.

## Multi-multi

Comunitatea jucătorilor de *CM* crește pe zi ce trece. **Sports Interactive** profită din plin de acest lucru anunțând noi posibilități de joc în multiplayer sau on-line. Deși s-au zgârcit și aici în a da amănunte se știe că în continuare studiază posibilitatea construirii unor servere proprii care să găzduiască campionatele virtuale sau aceea de a semna un contract cu un o altă companie care să-și dedice serverele aceluiași scop. Campionatele virtuale între manageri împătimiți par să devină din ce în ce mai reale, spre bucuria întregii comunități care de ani și ani și-a dedicat timpul liber echipei sau jucătorilor preferați.

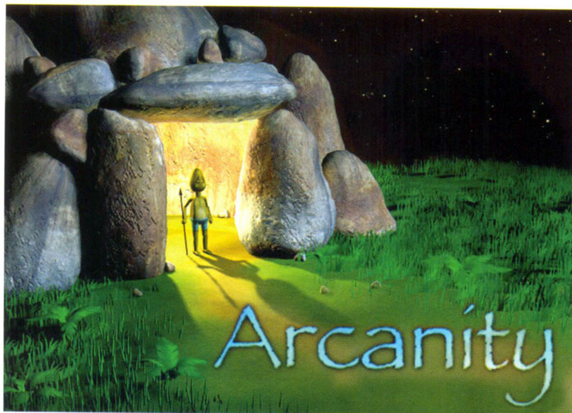
**Claude**







| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | Championship Manager 4 |
| Gen: | Manager de fotbal |
| Producător: | Sports Interactive |
| Distribuitor: | Eidos Interactive |
| Procesor: | PIII 350 MHz |
| Memorie: | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D: | Nu |
| Multiplayer: | Da |
| Data apariției: | 2002 |




# Încă o lună... încă un articol de RPG on-line

Atunci când au pus bazele companiei, cei doi fondatori, Richard Powell şi Jason Jacobits nici măcar nu se gândeau ce întorsătură crucială avea să ia viaţa lor. **Brick House Trading**, înfiinţată iniţial ca o micuţă companie comercială, nu avea nici în clin, nici în mânecă cu jocurile pe calculator. De abia când falimentul bătea la uşă, cei doi tineri fondatori s-au decis să schimbe obiectul de activitate al firmei orientându-se către cel mai mare hobby al lor: jocurile virtuale (cred că nu mai are rost să ne întrebăm de ce a dat faliment compania). Şi uite aşa, încetul cu încetul, visul lor a început să prindă contur dând satisfacţie subsemnatului care se bucură nespus de prezenţa încă unui MMORPG pe bancurile de producţie.

## O lume de vis

Păi, cică a fost odată ca niciodată un mare vrăjitor care avea o mare problemă. Se cam săturase bătrânelul de poluare, trafic, crime, violuri, viaţă citadină şi a început să cerceteze manuscrise şi pergamente vechi de când lumea. Tot citind şi testând, a descoperit la un moment dat o vrajă foarte puternică pe care străbunii noştri se chinuiseră să o ascundă cât mai bine. Cataclysm era o magie foarte puternică şi periculoasă mai ales dacă încăpea pe mâini nepotrivite. Magicianul nostru, sătul de ipocrizia lumii moderne a considerat că este momentul să le predea contemporanilor o lecţie (şi poate să purifice lumea) declanşând forţele distructive ale Cataclysmului. Catastrofele naturale ce au urmat au decimat populaţia planetei şi aproape că au distrus întreaga civilizaţie umană. Cu greu, după mai multe sute de ani, omenirea a reuşit să-şi revină de pe urma cataclismelor, însă faţa planetei s-a schimbat definitiv. Nu mai este Terra albastră pe care o cunoşteam, acum oamenii trăiesc într-o lume fantastică unde magia este de domeniul cotidianului, o lume ce a rămas în analele istoriei cu numele de Novus.

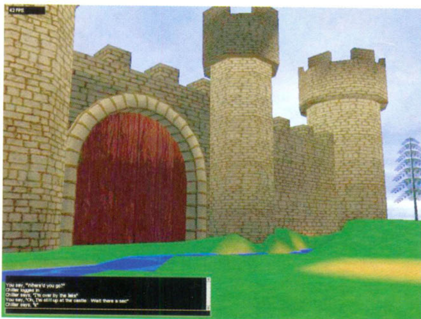
Odată cu declanşarea magiei au fost create şi divinităţile. Acestea, imediat după Creaţie s-au adunat şi au răpit trupul Creatorului pentru a-l duce cu ele în planele astrale. Tot în aceeaşi perioadă ,Zeii şi-au făcut simţită prezenţa pentru prima dată. Nimeni nu poate şti dacă aceştia au fost creaţi la rândul lor de magie sau au fost acolo tot timpul. Umblă şi legende care spun că aceşti zei ar fi fragmente ale spiritului Creatorului. Nu se ştie însă nimic concret şi probabil nici nu se va şti vreodată.

## Primii paşi

Aceasta este lumea în care jucătorul va intra fie odată ce beta test-ul public va fi lansat (undeva pe la mijlocul lui iunie, din zvonurile care circulă) sau în momentul lansării jocului. Spre deosebire de alte RPG-uri, jucătorul va fi pus doar în situaţia de a-şi alege rasa caracterului său şi eventualele caracteristici configurabile. Încă din start producătorii au refuzat ideea implementării claselor specializate. Motivul acestei decizii este unul extrem de simplu, cel puţin în viziunea producătorilor: „Existenţa claselor obliga jucătorul să joace într-un anumit mod. Noi dorim ca aceştia să joace exact aşa cum vor ei. Nu am putut înţelege niciodată de ce un mag nu poate folosi o spadă, de exemplu. Nu numai că nu o poate folosi, dar nici nu o poate echipa, ceea ce este absolut absurd", declarau producătorii într-un interviu.

Dacă jucătorul are un războinic şi decide că doreşte să înveţe câteva magii care să-l ajute, atunci poate să le înveţe, nu-l opreşte nimeni, doar că antrenându-şi abilităţile magice va pierde ceva din capacităţile de luptă fizice. De asemenea nu există level-uri, acele praguri pe care jucătorii sunt deja obişnuiţi să le atingă, diferenţa dintre personaje făcându-se doar la nivelul abilităţilor. În timp ce evoluează, jucătorul va obţine nişte puncte de experienţă pe care le poate distribui între caracteristicile şi abilităţile dobândite.

Acestea din urmă se vor dezvolta şi în urma folosirii lor în mod curent, reversul med-





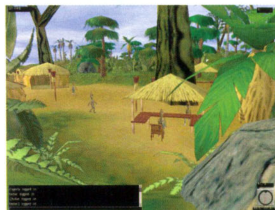












aliei fiind și el prezent, o abilitate ce nu prea mai este folosită începe încetul cu încetul să se atenueze (ca și cum le-am uita).

În consecință, *Arcanity* este un joc în care frazele de genul: „Am un paladin de level 26 cu care te demolez!" nu vor exista.

Personajele vor dispune de o serie de caracteristici, 10 la număr, din care cinci fizice (Strength, Agility, Endurance, Accuracy și Dexterity) și cinci mentale (IQ, Wisdom, Focus, Instinct și Memory). Acestea vor influența mai mult sau mai puțin abilitățile personajului ca și dezvoltarea lui ulterioară. Probabil cele mai importante abilități vor fi acelea care vor fi folosite în lupte atât cele de melee cât și cele magice.

## PvP

Probabil cele mai frecvente întrebări adresate producătorilor de MMORPG sunt cele legate de PvP (player vs. Player) și de funcționarea acestuia.

*Arcanity* va fi un joc fără restricții, oricine putând ataca pe cine vrea. Cu toate acestea, pentru ca jocul să nu se transforme într-un măcel al jucătorilor mai slabi sau mai puțin experimentați de către hard-gameri, *Arcanity* dispune de un sistem de legi în urma cărora asasinii vor avea de suferit. Acest sistem însă este construit într-un fel după modelul societății umane. Toți jucătorii vor avea dreptul de a depune rapoarte unor NPC-uri oficialități despre comportamentul și atitudinea anumitor parteneri de joc. Astfel, în momentul în care un martor ocular descrie un atac mișelesc al unui anumit personaj, acesta va fi investigat, iar împotriva lui se pot lua măsuri punitive. Aceste pedepse pot varia de la expulzarea din teritoriu până la stigmatizarea KOS (Kill on Sight). În aceste condiții, vă dați seama că atacul asupra unui personaj cu mulți prieteni va duce la prezentarea a foarte multe rapoarte negative despre tine, ceea ce poate duce la uciderea ta de către orice gardă sau vânător de recompense pe care ai ghinionul să-l întâlnești. Totul se reduce la karma sau charisma. Dacă vei fi raportat în dese moduri ca fiind un tulburător, vei fi catalogat la un moment dat ca personaj „evil", ceea ce nu înseamnă neapărat că vei fi ucis imediat de către gărzi. Dar în cazul în care ești atacat de un personaj a cărui charisma îi este superioară s-ar putea să ai surpriza ca gărzile în loc să te apere pe tine să țină partea adversarului.

Din păcate, sistemul morții și al reînvierii nu este încă definitivat, iar producătorii nu au dorit să spună nici ei mai multe amănunte. În aceste condiții, încă nu se știe care sunt condițiile morții în timpul unei lupte și implicit nici câștigul din uciderea unui alt jucător (care, normal, ar trebui să fie substanțial pentru a face PvP-ul rentabil).

Ce se știe sigur este însă că în urma morții jucătorul nu va pierde nici un obiect aflat asupra lui. În orice caz conflictele dintre jucători nu vor putea fi evitate, cu atât mai mult la aceia care au atins un anumit grad de dezvoltare. Chiar dacă evenimentele din timpul jocului vor fi destul de dinamice și multe elemente noi și inedite vor fi adăugate pe parcurs (posibilitatea ca un game master să conducă un atac de goblini asupra unui oraș nefiind atât de improbabilă) există un moment în care plictiseala îi va determina pe jucători să încerce fiorii luptei cu un semen cel puțin la fel de inteligent și puternic. În plus, divinitățile de care aminteam în debutul acestui articol pot fi ucise de jucători, care odată dusă la capăt această ispravă vor deveni ei înșiși divinități cu propriile temple, statui și adolatori.



MMORPG-urile reprezintă un gen despre care se pot povesti nenumărate lucruri, cu atât mai mult cu cât posibilitățile sunt enorme iar în plus se află și la început de drum multe din elementele sale nefiind încă exploatate la maxim. În același timp, nu se va ști niciodată câte de reușite sunt ideile producătorilor și implementarea acestora până în momentul beta-testului, moment care încă se află undeva în viitor.

**Claude**

| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | Arcanity |
| Gen: | MMORPG |
| Producător: | Brick House Trading |
| Distribuitor: | N/A |
| Ofertant: | N/A |
| Procesor: | PII 300 MHz |
| Memorie: | 32 MB RAM |
| Accelerare 3D: | minim 4MB |
| Data apariției: | sfârșitul anului 2001 |




# Aquanox

## ...ceva pândește în adâncuri

Ca să vă dați seama cam când e scris acest preview țin să vă anunț că a venit vara. Căldură mare, tricouri albe cu mâneci scurte, ochelari de soare, transpirație, dureri de cap... nu te gândești decât la un lucru, nu?

Ce bine ar fi la mare, să te poți arunca oricând în apa rece și înviorătoare... și să te duci tot mai adânc, să deschizi ochii și să vezi peștii înotând lângă tine, să îi urmezi în joacă atingând din când în când fundul nisipos al mării, să vezi lumina soarelui disipându-se încetul cu încetul într-o perdea albastră strălucitoare... și să mergi tot mai adânc, tot mai adânc, să treci pe lângă niște corali întunecați... și la un moment dat te oprești înconjurat de alge, cu un frig insuportabil urcând pe șira spinării și fără să știi încotro e „sus" și încotro e „jos"... te trezești plutind „undeva", tras de curenții marini spre un abis necunoscut, tot mai departe...

Nu, probabil nu ți-ai dori asta niciodată, dar dacă te macină o curizitate morbidă te poți retrage în camera ta răcoroasă, la GeForce3-ul tău nou nouț și să dai drumul la *Aquanox*... brrrr.

Cel puțin așa ne promit cei de la **Massive Development**, salvamarii nemți care ne-au bucurat mai demult cu un joc excelent numit *Archimedean Dinasty*. De fapt, *Aquanox* este urmașul direct al jocului mai sus amintit, un sequel ce era cerut cu disperare de gamerii care au avut norocul sa pună mâna pe revoluționarul (la vremea lui) joc.

Despre ce e vorba... Ca și *Archimedean Dinasty*, *Aquanox* este un sub sim în care accentul este pus pe action.

Ai la dispoziție un submarin, câțiva prieteni, niscaiva arme și un tupeu imens... nu îți mai rămâne decât să pornești la luptă.

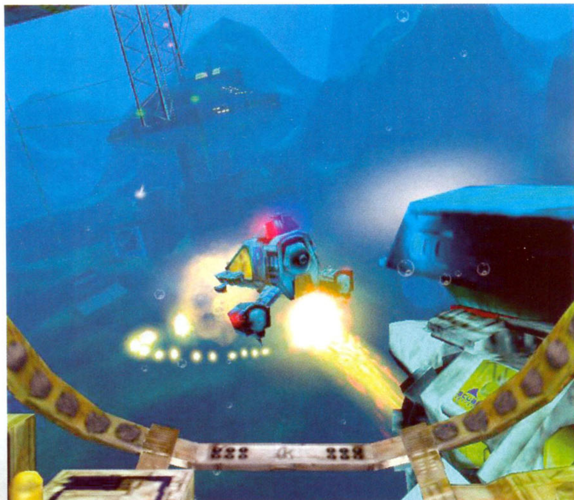
## My name is Flint

Povestea este relativ simplă... Clasicul război atomic dintre cele mai mari puteri militare de pe Pământ duce la decimarea populației și obligă supraviețuitorii să se refugieze în uriașe metropole subacvatice. După un timp, „pământul" este dat uitării (cu tot cu pajiștile și pădurile sale mioritice) dar viața continuă să se dezvolte în adâncurile oceanului.

Au trecut cinci ani de la finalul poveștii din *Archimedean Dinasty* iar oamenii tot nu au ajuns să învețe din propriile lor greșeli. Omenirea se află iarăși pe marginea prăpastiei... un încrâncenat război civil mistuie capitala Federației Atlantice, pirații controlează mai toate rutele de transport iar armata scapă de sub control un experiment științific ce trezește la viață creaturi gigante, dornice de răzbunare.







Intri în rolul lui Emerald „Dead Eye" Flint (același ca în *Archimedean Dinasty*), un mercenar pornit să descopere secretele unei bande de pirați numită „The Crawlers". Te trezești astfel în mijlocul unei lumi în haos, având la dispoziție doar un mic submarin, niște arme și câțiva prieteni devotați. Producătorii au plecat urechea la observațiile celor care au jucat *Archimedean Dinasty* și, pe baza acestui feedback, au îmbunătățit anumite părți ale jocului pentru a ridica nivelul gameplay-ului. Predecesorul lui *Aquanox* era un joc destul de complex în care un jucător mai neexperimentat se putea pierde cu ușurință, o urmare logică fiind apariția frustrării și aruncarea jocului cât mai departe de calculator. Cei de la **Massive** au simplificat însă mult controlul submarinului, un joystick cu patru butoane sau o combinație clasică de tastatură+mouse fiind de ajuns pentru a te putea descurca cu brio prin lumea din *Aquanox*. Va fi acuma mult mai ușor să te concentrezi asupra acțiunii de pe ecran și nu asupra controalelor (de unde și înclinația accentuată a jocului spre un action exploziv).

Modul de structurare a misiuniilor a fost și el schimbat. Astfel, producătorii promit că storyline-ul va fi mult mai „direct" în *Aquanox* decât a fost în *Archimedean Dinasty*, asta însemnând în primul rând că nu va mai trebui să cauți disperat noi misiuni prin toate orașele din joc... te vor găsi ele pe tine. Sună probabil un pic ciudat, chiar îngrijorător. Pe de o parte se pierde din sentimentul acela de libertate dar te poți integra mult mai ușor în poveste. E o abordare destul de periculoasă, dar eu unul îmi pun toată încrederea în cei de la **Massive Development**.

Apropo de libertatea de acțiune în joc... *Aquanox* e departe de a avea totuși un storyline linear pentru că prietenii și dușmanii îi poți alege singuri, poți vorbi cu orice NPC vrei și în ce ordine dorești, ceea ce va afecta cursul jocului, iar modul în care te descurci de-a lungul unei misiuni va influența dezvoltarea ta în continuare.

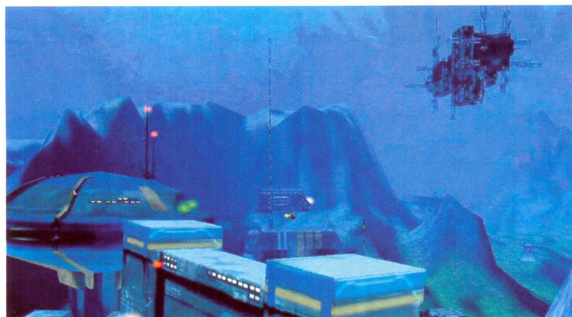
Ah... să nu uit. În joc vei avea posibilitatea să întâlnești majoritatea NPC-urilor și personajelor principale din *Archimedean Dinasty*... asta pentru cei mai nostalgici. Pe lângă modul single-player, *Aquanox* promite și un multiplayer foarte atrăgător. Chiar dacă există și un clasic mod deathmatch, producătorii s-au axat în principal pe dezvoltarea unui mod de joc cooperativ. Și având în vedere multitudinea de nave și arme ce pot fi alese precum și anumite părți ale gameplay-ului ce obligă la o abordare mai subtilă a jocului (poți folosi curenții pentru a trece nedetectat de inamici) nu pot decât să le dau dreptate. Gândiți-vă la o combinație de Counter-Strike cu Thief... mă rog, e deplasat dar totuși... nu ar fi frumos?

## Krass

Dar lucrul care a atras cel mai mult atenția tuturor nu este gameplay-ul, nici storyline-ul, nici pedigree-ul, ci engine-ul grafic. *Aquanox* se anunță a fi unul dintre primele jocuri care vor folosi din plin noul GeForce3 (de fapt, NVIDIA a și ales jocul pentru toate prezentările plăcii grafice mai sus menționate). Cei de la **Massive Development** au avut din timp acces la tehnologia din spatele GeForce3-ului și au folosit din plin toate capacitățiile acestei noi plăci grafice. Tot ceea ce aduce nou GeForce3 a fost implementat și în *Aquanox* așa că jocul prezintă cea mai impresionantă grafică văzută până acuma pe PC. Engine-ul din spatele jocului, denumit Krass, impresionează prin ușurința cu care poate crea un univers imens și detaliat. „Terenul" din *Aquanox* este format din nu mai puțin de 2 milioane de poligoane, asta însemnând orice de la nisipul de pe fundul mării până la algele ce se unduie în bătaie curenților. Și toate acestea la o calitate și fluiditate nemaivăzută până acuma.

Iar dacă echipa de graficieni de la **Massive** își face bine treaba, acel univers întunecat, umed și înspăimântător de care vorbeam la începutul articolului s-ar putea să fie mai real decât credeați. Așa că puneți ceva bani la ciorap, pregătiți-vă de un upgrade, pregătiți un joystick, ceva floricele și un scaun confortabil... pentru că *Aquanox* merită, vă spun eu de pe acum.

**Mitza**



| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | Aquanox |
| Gen: | Action |
| Producător: | Massive Development |
| Distribuitor: | Fishtank Interactive |
| Procesor: | PII 400 MHz |
| Memorie: | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D: | Da |
| Multiplayer: | Da |
| Data apariției: | toamna 2001 |




# Command & Conquer Renegade

## În sfârşit, se apropie!

Dacă ar fi să aleg un titlu definitoriu pentru **Westwood**, acesta ar fi cu siguranţă *Command&Conquer*. Cea mai importantă serie din lumea RTS-urilor, sute de mii de fani, milioane de dolari şi continuări după continuări. Aşa că mulţi dintre voi vor sări imediat: „Uau! Un alt RTS!!!", dar trebuie să vă dezamăgesc şi să vă anunţ, în cazul în care nu aţi aflat până acum, că *Renegade* este un action în sensul cel mai adevărat al cuvântului. Singura problemă ar fi că s-a întâmplat ca tocmai luna aceasta să fi fost nevoit să testez şi *X-COM Enforcer*, aşa că nu mă pot abţine să nu remarc câteva asemănări între cele două titluri şi îmi rezerv dreptul de a fi un pic sceptic în legătură cu *Command&Conquer Renegade* (hai, vă rog, măcar un pic, acolo...).

## Istorie

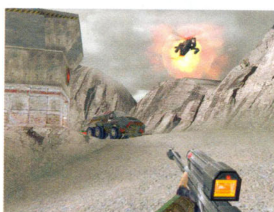
Recunosc, sunt genul de om (sau, mă rog, gamer) care prefera să joace *Z* pe vremea când *Command&Conquer* era în vogă aşa că, să îmi fie cu iertare, nu am fost niciodată un fan al seriei. Mai mult decât atât, toată zarva asta ce s-a creat în jurul seriei m-a lăsat de la un timp rece, mai ales din cauza tendinţei celor de la **Westwood** de a scoate din ce în ce mai multe (şi mai proaste) sequel-uri.

Dar, ideea de a putea să mă plimb nestingherit printr-o bază a GDI-ului sau a NOD-ului într-un joc first person a reuşit să trezească în mine un interes furibund la care nu mă aşteptam.

Jocul trebuia să apară în prealabil prin 1999 dar după ce a captat atenţia majorităţii gamerilor, *Command & Conquer Renegade* s-a dus încet la fund, **Westwood** nu a mai dat nici un fel de date despre el (doar că nu a fost anulat) aşa că, într-un final lumea l-a cam dat uitării. Asta până lunile trecute când **Westwood** l-a scos iar, cu mare tam-tam, la rampă.

Poate vă mai amintiţi din primul *Command&Conquer* de un personaj numit Commando, unul dintre cele mai puternice unităţi de care dispuneai în joc, capabil să reducă la tăcere o întreagă armată de soldaţi NOD fără prea multe probleme. Ei, în *Renegade* personajul pe care îl veţi controla se numeşte Nick „Havoc" Parker, un căpitan veteran făcând parte din unităţile de commando ale GDI-ului. Obiectivul tău principal este acela de a salva 3 oameni de ştiinţă de-ai GDI-ului ce au fost răpiţi de generalul Gideon Ravenshaw, mâna dreapta a lui Kane (hai că trebuie să ştiţi cine este Kane!). Ravenshaw îi foloseşte pe cei trei pentru un proiect misterios numit Re-Genesis. Toată fuga asta a ta după cei trei se va desfăşura de-a lungul a 11 misiuni. Nu vă speriaţi de numărul relativ mic de misiuni, producătorii ne promit că acestea vor fi cu adevărat URIAŞE, o misiune în-














sumând cel puțin câteva ore bune de joc.

Spuneam mai înainte de posibilitatea de a te plimba nestingherit printr-o bază GDI. Mai mult decât atât, vei putea să vizitezi interiorul clădirilor dintr-o bază, lucru pe care orice fan *C&C* și-l dorește, nu? Și mai și... aceste clădiri (și toată baza până la urmă) nu apar în joc doar ca elemente de decor. Fiecare clădire are menirea ei și locul său în întregul plan strategic (fhew!). Așadar, uzina de mașini produce Harvestere ce colectează tiberium care este depus la rafinărie, de unde este prelucrat și... ați prins ideea. De asemenea, bunul mers al unei baze depinde direct de starea fiecărei clădiri. Astfel, dacă distrugi rafinăria, baza nu va mai avea resurse, dacă distrugi uzina de mașini, nu vor mai fi produse vehicule etc. Mai mult decât atât, distrugerea unei baze inamice se va face cam în același mod ca în celelalte titluri din serie. Trebuie să ai grijă de sistemele defensive ale bazei, apoi să ataci principala sursă de resurse (rafinăria) și așa mai departe. Modul de abordare a misiunilor depinde în totalitate de tine (lucru care este deja luat ca implicit pentru orice joc care se respectă). Vei putea să intri într-o bază inamică trăgând în stânga și în dreapta ca un bezmetic, cu mitraliera în mână și aruncând câte 10 grenade deodată. Dar vei putea să adopți și o tactică mai „subtilă" în „relațiile" tale cu inamicii. Te poți strecura nevăzut pe lângă ei, poți să îi omori în liniște etc. Și asta îți va fi de folos, mai ales că vor exista misiuni în care ți se cere să recuperezi un anumit obiect dintr-o bază inamică plină de soldați sau să dezarmezi sistemele de siguranță ale unei baze pentru ca oamenii tăi să poată porni un atac decisiv.

În timpul acestor misiuni te vei folosi de un armament foarte bogat, în care vei regăsi cam toate armele din *Command & Conquer*-ul original. Pe lângă posibilitatea de a folosi aceste arme, în *Renegade* vei putea conduce orice vehicul îți iese în cale (vehicule care sunt și ele luate din primul joc al seriei). Așa că te vei putea sui într-un Harvester și vei putea curăța soldații inamici în stilul Carma, sau te vei putea sui într-un buggy alături de un soldat de-al tău și vei putea opta pentru a prelua controlul volanului sau al mitralierei din dotare.

## ...și altele

Grafic, jocul arată impresionant. Nu știu la ce versiune a ajuns engine-ul din *Command & Conquer Renegade* de când jocul a intrat în producție, dar cert este că de fiecare dată când se arată ceva nou din joc totul arată din ce în ce mai bine. După cum ziceam, misiunile vor fi imense așa că engine-ul va trebui să fie capabil să se descurce cu un număr foarte mare de poligoane.

Locațiile prin care te vei plimba de-a lungul jocului vor fi recunoscute imediat de fanii seriei dar vor fi adăugate și câteva hărți în care acțiunea se va desfășura în peisaje nemaiîntâlnite până acum într-un joc *Command & Conquer*.

Sunetul va juca un rol important în joc, mai ales în momentele în care va trebui să abordezi o misiune într-un mod mai subtil. Spre exemplu, vei avea la dispoziție un sniper rifle care îți oferă posibilitatea de a asculta conversațiile inamicilor. De asemenea, adversarii vor reacționa la stimulii auditivi, așa că va trebui să fii atent ca atunci când elimini un inamic să nu atragi atenția întregii baze.

În afară de modul single-player, *Command & Conquer Renegade* va oferi și un mod multiplayer extrem de interesant. Pe lângă de acum clasicele moduri Deatmatch, Team Deathmatch și Capture the Flag, cei de la **Westwood** propun unul numit *C&C Mode*, care reprezintă, într-un fel sau altul, abordarea 1'st person a clasicului joc de strategie. Două echipe, NOD și GDI, își vor disputa supremația pe o hartă ca într-un joc de strategie. Asta înseamnă că Harvesterele vor trebui folosite la strângerea de tiberium, vei putea construi noi vehicule și îți vei putea upgrada armele. În teorie sună de-a dreptul spectacular, iar dacă **Westwood** reușește să aplice teoria cu brio și în practică, atunci m-au câștigat definitiv de partea lor.

În concluzie, dacă nu cumva va fi din nou amânat, peste foarte puțin timp ne vom delecta cu un joc ce se anunță a fi impresionant.

**Mitza**



| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | Command & Conquer Renegade |
| Gen: | Action |
| Producător: | Westwood Studios |
| Distribuitor: | Electronic Arts |
| Procesor: | PII 400 MHz |
| Memorie: | 128 MB RAM |
| Accelerare 3D: | DA |
| Multiplayer: | DA |
| Data apariției: | vara 2001 |







# NBA Live 2001

## Ce poți să mai spui decât: „It's show time!"

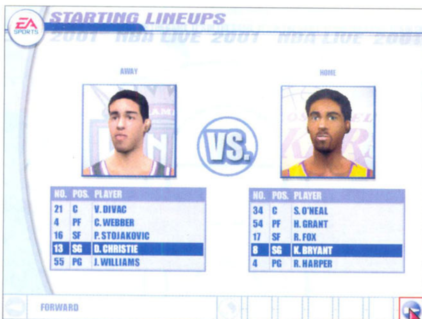
E vară iar! E vară iar! răsună din boxele Yamaha așezate cuminți de-a dreapta și de-a stânga monitorului. Aceleași gânduri răzbat din cerebelele miilor de tineri și adolescenți ce de-abia așteptau să arunce hainele groase de iarnă pentru a-și desfășura echipamentul de vară pe terenurile de baschet din curtea școlii, liceului sau facultății. În timp ce unii nu ezită să transpire un pic etalându-și talentul la aruncatul mingii la coș, alții preferă intimitatea și comoditatea calculatorului personal alături de ediția 2001 a seriei *NBA Live*.

### I love this game!

Simulatoarele sportive au început să devină o pasăre rară. De câțiva ani buni, de când **EA Sports** și-a impus categoric dominația asupra acestui segment de piață, nimeni nu prea mai are curaj să le atace supremația. Astfel se face că an de an am „neplăcerea" de a revedea aceleași titluri, toate cu proveniență **EA Sports**. Totuși, din fericire pentru noi, divizia sportivă a **Electronic Arts** demonstrează, cu mici excepții, că nu degeaba sunt lideri incontestabili pe piață.

*NBA Live 2001* sosește, în mod clasic, la începutul primăverii aducându-ne toată căldura și spectaculozitatea poate celui mai iubit sport de pe mapamond, imediat după fotbal. Ca și anul trecut de pe cutie ne întâmpină figura încrâncenată a lui Kevin Garnett, vedeta echipei Minessotta Timberwolves. Alături de el, toate vedetele NBA se vor reîntâlni și vor purta jucătorii în lumea mirifică a baschetului american. Bineînțeles că echipele au fost un pic refăcute astfel încât să respecte transferurile de peste vară și componența așa cum arăta în noiembrie anul trecut.

După o trecere succintă peste manual, să văd ce mai e nou prin joc, am purces la instalarea și implicit „degustarea" produsului. Nu mică mi-a fost uimirea când după ce am apăsat pe ultimul buton de start, iar sângele începea deja să simtă adrenalina competiției, să-mi dau seama că jocul meu consta de fapt în întoarcerea la desktop-ul Windows-ului. A urmat un șir scurt de celebre epitete românești după care imediat cercetarea adâncă a programului pentru a detecta problema. Și aceasta și-a ițit imediat capul atunci când mi-am înfipt nasul în fișierul setup3D.ini unde, deși programul de setup îmi detectase placa Voodoo 5 5500, continua să scrie că plăcile video cu cip 3dfx nu sunt suportate. Cu un zâmbet malefic am șters cuvântul „unsupported" (ceea ce recomand tuturor deținătorilor de plăci Voodoo) și exact cum m-am așteptat nu am mai avut probleme în lansarea jocului. Și uite așa, seria NBA Live punctează












la mine prima bilă neagră, de parcă nu era suficient că începuserăm să ne întrebăm dacă mai are rost apariția unor noi jocuri ale seriei, de vreme ce îmbunătățirile sunt din ce în ce mai puține la număr și din ce în ce mai puțin sesizabile. Numai un ochi expert, obișnuit cu regulile sportului și cu mișcările jucătorilor, ar putea observa fără probleme prezența câtorva mișcări noi în arsenalul sportivilor.

Cel mai important este însă faptul că personalitatea jucătorilor și a echipelor care începuse să se contureze încetul cu încetul în jocurile anterioare, este acum din ce în ce mai bine realizată și implementată. Dacă în urmă cu câteva generații, singura modalitate de a deosebi jucătorii erau numerele de pe tricou, în timp ce tot mai multe elemente au început să-și facă loc. Au venit mai întâi chipurile jucătorilor, apoi statura, culoarea pielii, pentru ca în ultimele generații texturile să fie tot mai elocvente ducând detaliul până la nivelul fibrelor musculare pe care jucătorii și le etalează cu atâta plăcere. Cel mai important însă este faptul că stilul de joc al sportivilor este ceea ce îi remarcă din mulțime. Shaq O'Neal demolează totul sub panou în timp ce la aruncările libere continuă să dezamăgească. Twin Towers (Robinson și Duncan) fac legea sub panou atât ofensiv cât și defensiv, Carl Webber este absolut imposibil de ținut, iar Vince Carter joacă la Toronto Raptors fără schimbare. Toate aceste calități individuale ale jucătorilor sunt atent speculate de coechipierii lor așa cum de altfel se întâmplă și în realitate. LA Lakers este construită pe cuplul Shaq - Kobe, ca să dau un exemplu din echipa mea favorită. În rest, ce pot să spun, jocul păstrează întreaga strălucire și spectaculozitate a sportului pentru care pierdem fără nici o undă de regret nopțile de sâmbătă sau duminică seara urmărind transmisiunile directe de la TVR 2 (măcar atât mai merită văzut la televizor).

Fie că joci un meci de plăcere, fie că te arunci în focul campionatului sau chiar al mai multora (prin intermediul Franchizei), nu poți să nu recunoști că baschetul este și va rămâne mult timp de acum încolo una din cele mai frumoase discipline sportive. Iar atunci când poți deveni prezență fizică, construindu-ți propriul jucător după chipul și asemănarea ta, pe care să-l arunci în focul luptei și să-i urmărești cariera de-a lungul sezoanelor, plăcerea NBA-ului te va cuceri definitiv.

## Sub panou

Dacă ar fi să încep acum să descriu elementele tehnice ale jocului nu aș face decât să repet aproape toate cele spuse în articolul de anul trecut dedicat bătrânului, de acum, NBA Live 2000. Pur și simplu este acel joc pentru care merită să dai toți banii din lume pentru a deține o placă video 3D cât mai bună. Este acel joc pe care nu poți spune că l-ai jucat dacă nu folosești detaliile la maxim. Jucătorii sunt realizați ultra-realist, mișcarea și animația lor (tehnologia MOCAP își spune cuvântul) putând umple de gelozie orice baschetbalist autohton. Din păcate, au început să-mi lipsească acele mici cut-scene-uri în care jucătorii își exprimau bucuria în urma unei reușite de excepție. Stadioanele, echipamentele, tribunele, toate poartă emblema calității, eu cel puțin nereușind să le găsesc nici un cusur. La nivel sonor, comentariul lui Don Poier este o încântare alături anunțurile crainicului sălii. Însă poate ceea ce m-a impresionat cel mai mult (și care de altfel mi-a și lipsit cel mai mult în timpul scurtei mele vieți baschetbalistice) sunt manifestările publicului. Acea sală plină ce te încurajează cu frenezie, care exultă ori de câte ori reușești un dunk spectaculos și care este alături de tine în momentele grele strigând cu disperare: „Defence! Defence!". Atmosfera de spectacol care te poate determina să dai tot ce ai mai bun din tine este din nou unul din punctele forte al jocului.

În continuare, chiar dacă nu aduce inovații extraordinare, *NBA Live* rămâne cel mai bun simulator de baschet de pe piață. Și în continuare mi-e greu să cred că va mai reuși cineva vreodată să detroneze această serie de pe piedestalul pe care a fost urcat de producători, dar și de noi cumpărătorii cei mulți și fericiți ori de câte ori *NBA Live* prinde din nou viață indiferent de indicele din coadă.

**Claude**

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu: | NBA Live 2001 |
| Gen: | Sport |
| Producător: | EA Sports |
| Distribuitor: | Electronic Arts |
| Ofertant: | Best Distribution s.r.l. |
| | tel.: 01-3455505 |
| Procesor: | PII 350 MHz |
| Memorie RAM: | 64 MB |
| Accelerare 3D: | minim 16 Mb |

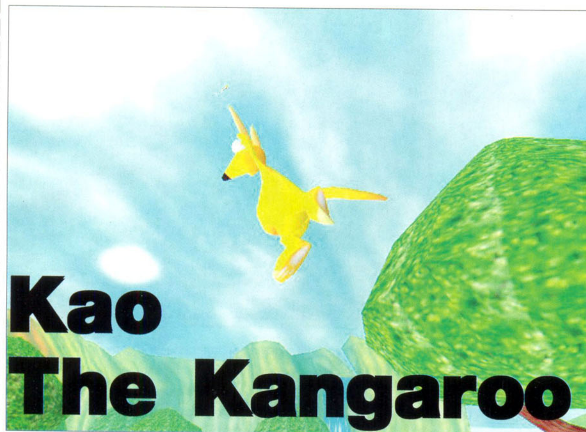
| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica: | 19/20 |
| Sunet: | 15/15 |
| Gameplay: | 28/30 |
| Feeling: | 05/05 |
| Multiplayer | 17/20 |
| Impresie: | 09/10 |











# Kao The Kangaroo




## Pasaje descriptive din viața de zi cu zi a unui cangur.

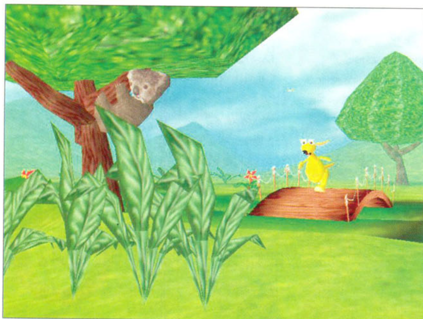
Kao este un cangur galben. Kao trăiește într-un fel de paradis. Kao este cuminte și tot ceea ce face este să se simtă bine și să se joace. Într-o bună zi însă Kao capătă niște apucături de ucigaș în serie și văzând un fluturaș zbenguindu-se deasupra florilor și firelor de iarbă, Kao atacă fără milă gâza înaripată. Fluturele încearcă cu disperare să-și salveze ultimele ore ale vieții efectuând manevre de evaziune prin aer. În cele din urmă fluturele reușește să prindă ceva viteză și altitudine făcându-l pe Kao să-l urmeze prin micul paradis verde unde trăia acesta. În fugă, Kao trece pe lângă a doua entitate prezentă în micul paradis, și anume un ursuleț koala care probabil șocat de apucăturile barbare ale cangurului, își pierde echilibrul din copacul în care stătea oricum fără să clipească și cade. Dar la un moment dat, fluturele urmărit de Kao reușește să se înalțe spre cerul albastru lăsându-l pe Kao să-și întâlnească cruntul destin: dintr-o tufă două mâini roz, cu niște gheare, apar pentru a... Muzica dă dimensiune tragicului. Dar vai! Kao este prins într-o capcană. Într-o cușcă cu gratii de lemn. Kao este surprins. Dar, spre norocul lui, i se oferă două mănuși de box pentru a se elibera.

## Purgatoriul

Ce am putut deduce eu din intro-ul jocului puteți citi mai sus. Desigur, secvențele sunt filtrate de personalitatea mea și în consecință reflectă, pe undeva, a mea stare de spirit. Pe de altă parte, este cel mai plauzibil scenariu pe care am putut să-l încropesc ca motivație pentru aventura lui Kao.

Așadar, zic eu, Kao s-a luat de fluture, a fost prins de un nenea care, și tot eu zic, vrea să-l pedepsească pentru răutatea sa. De aici începe odiseea lui Kao, drumul inițiatic, probele pe care Kao trebuie să le treacă pentru a se reîntoarce în paradisul său verde unde-l așteaptă ursulețul Koala. În aventura sa, Kao nu are motive pentru a panica sau a dispera. El are la îndemână o hartă, pusă la dispoziție cu generozitate de producătorii jocului – cei de la **X-ray**. Tot la dispoziția cangurului galben mai stau și niște mănuși de box roșii – frumos lustruite și niște stegulețe pe care Kao le poate lăsa în urma sa pe post de check-point-uri.

Tot jocul, toată aventura cangurului nostru, este foarte foarte simplă. Kao trebuie să se deplaseze de-a lungul unui nivel pentru a-l termina. Singurele probleme care apar însă pot fi diverși inamici sau diverse capcane. Partea bună este că inamicii îi poți vedea de la un kilometru iar capcanele sunt anunțate de câte un semn. Pentru a trece de inamicii săi, și anume de foci, oameni de zăpadă, pinguini, marinari, rechini, urși, etc, Kao se poate folosi de două mișcări de atac: cangurul nostru poate lovi repetat cu mănușile de box evaporând inamicul, sau poate executa o piruetă lovind inamicul cu










a sa coadă. De-a lungul unui nivel, Kao poate găsi, dacă are noroc, o grămadă de lucruri. În primul rând, cel mai des, Kao va găsi niște monezi. Bani, într-un cuvânt. Dacă acești bani sunt adunați cu conștiinciozitate, cangurul nostru poate dobândi o viață în plus. Și deci o șansă în plus de a termina aventura sa cu bine. La o sută de monezi hop! și viața. În drumul său, eroul nostru se poate răni pierzând astfel din energia



sa. Pentru a-și reface energia, Kao trebuie să găsească inimioare. Dacă la un moment dat Kao dă de un inamic de care nu prea poate trece, sau care este amplasat incomod, el poate arunca cu o mănușă de box. Dar atenție, căci aceste mănuși sunt limitate și ele nu se găsesc la tot pasul.

Dacă are noroc, Kao poate găsi în anumite locuri câte un cap de cangur care să-i ofere o viață instantaneu, iar dacă este atent poate găsi niște stegulețe pe care le poate lăsa mai târziu în anumite locuri. În cazul în care Kao decedează, el își va relua drumul de la ultimul steguleț lăsat în drum. Pentru a face lucrurile și mai interesante, producătorii, au mai introdus un element surpriză, și anume un semn de întrebare care o dată luat poate să-l ajute pe Kao dându-i energie, viață sau un număr de monezi sau poate să-i ia din energie. În cele din urmă, Kao mai poate colecta un mic vârtej care-i va permite să țopăie mai repede pentru o scurtă perioadă de timp, sau poate colecta un cub de gheață care va imobiliza pe inamici, permițând lui Kao un atac fără probleme.

## (K)Kao pe pâine

Cangurul nostru, simpatic de altfel, are de străbătut spre mântuirea sa 25 de niveluri, despărțite între ele (la fiecare 5) de câte un nivel cu un singur boss. Un inamic mare și rău pe care Kao va trebui să-l învingă făcând apel la inteligența sa de cangur. Odată ce un nivel a fost terminat, acesta se va colora pe hartă iar următorul va putea fi selectat, și deci început. Toate nivelurile terminate pot fi reluate în orice moment în cazul în care nu aveți ce face, sau (zic producătorii) vreți să vă distrați. Nivelurile diferă de la unul la altul, astfel Kao se va plimba prin iarbă, prin zăpadă, pe vapoare, pe insulițe, pe nave, pe etc.

În anumite locuri, Kao poate da de niște vârtejuri, și ele simpatice, care să-l teleporteze instantaneu, și anume după perioada de „load-



ing", într-un nivel bonus unde Kao poate să adune multe multe monezi.

Cinci dintre niveluri sunt ceva mai speciale în sensul că eroul nostru se va deplasa, pe rând, cu câte un planor, snowboard, bărcuță, scuter spațial și una bucată crocodil. În aceste nivele Kao trebuie să dea dovadă de dexteritate și să termine nivelele cât mai repede.

## Kao nu e de kko

Deși simplu, jocul respectă în întregime, de la un cap la altul, și într-un fel de lăudat, rețeta clasică a unui joc platformă. Grafica este perfectă. Culorile sunt perfect alese, culori vesele, deschise, optimiste. Totul este 3D. Mediul înconjurător este excelent realizat. Copăcei care se mișcă dansând. Căsuțe cu acoperiș de paie. Inamici cu zâmbetul pe buze, îmbrăcați și ei hazliu - că nici nu mai știi sigur dacă sunt inamici, păcat că au prostul obicei de a te ataca. Obstacolele din joc sunt săriturile dintr-un loc în altul sau evitarea de coliziuni cu anumite obiecte. Totul este făcut ca în cărțile cu povești - ceea ce și-au propus și producătorii de altfel.

Muzica este numai potrivită pentru fiecare nivel, liniștită cu sunete jucăușe sau mai ritmată când e vorba de un nivel contra timp, singurul lucru ce se poate reproșa este monotonia, adică dacă mori la un moment dat și reîncepi nivelul reîncepe și melodia și la un moment dat poate deveni al dr@q de enervant.

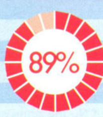
Câteodată mai este greu și controlul asupra personajului, și anume în anumite nivele și locuri unde acțiunea nu se mai vede din spatele cangurului ci din lateral.

În rest, toate bune și frumoase. Dacă nu aveți ce face și vreți să mai lăsați deoparte responsabilitatea și stresanta viață din *Baldur's Gate* sau *Opposing Force* încercați-l pe Kao. Hai pa!

ThE_eNd

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu: | Kao - The Kangaroo |
| Gen: | Platformă |
| Producător: | X-Ray |
| Distribuitor: | Titus |
| Ofertant: | Best Distribution s.r.l. tel: 01-3455505 |
| Procesor: | PII 200 MHz |
| Memorie RAM: | 64 MB |
| Accelerare 3D: | Da |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica: | 19/20 |
| Sunet: | 12/15 |
| Gameplay: | 27/30 |
| Feeling: | 19/20 |
| Storyline | 03/05 |
| Impresie: | 09/10 |






# Blair Witch Volume 1: Rustin Parr


Uitasem să vă spun de stupida „prezență" din lac...

## Pierdut fiind, păduri cutreieram...

Țin în mână cutia de la *Blair Witch Volume 1: Rustin Parr*, mă uit la roșul sângeriu ce mi se scurge prin fața ochiilor, la pădurea tenebroasă ce răsare din fundal și mă gândesc... „Am o problemă!". Cam așa... îmi plac jocurile de groază, horror-urile, jocul cu lumina stinsă, țipetele și alte descărcări emoționale - poate chiar prea mult. *Resident Evil, Undying, System Shock* (și 1 și 2), *Alone in the Dark* și multe alte titluri din genul ăsta au făcut să tremure cămașa de pe mine. E ciudat însă cum nu pot rezista în fața televizorului când rulează un film horror slab, da slab de tot (mult sânge, poveste ioc, zbierete... „We want brain!!")... mă albesc la față, închid ochii și îmi acopăr urechile. Nu știu exact care este motivul pentru care rezist totuși în fața „oribilităților" de pe calculator, e probabil doar o pornire de-a mea cu iz masochist.

Așa că țin să vă anunț de la început, deși asta ar putea descumpăni pe unii, că nu am văzut filmul „Blair Witch Project", DAR, având în vedere înclinația mea spre jocurile care îți cresc tensiunea, nu m-am putut abține să nu pun mâna și pe seria *Blair Witch* (deși am acaparat-o doar parțial... Marius fiind celălalt „nefericit" care a s-a pus pe joacă cu lumina stinsă).

## Un picnic printre copaci

Și nu, nu este imperativ necesar să vedeți filmul pentru a „gusta" jocul, însă cei care l-au vizionat au un mare avantaj prin aceea că se pot integra mult mai repede în poveste (spre deosebire de noi, ceilalți, care vom bântui jumate de joc fără să înțelegem mai nimic).

Așadar, despre ce e vorba? Mulți vor fi surprinși când vor afla că aceeași organizație guvernamentală strict secretă ce apărea și în *Nocturne* este prezentă și în *Blair Witch Volume 1* (o „inserție" destul de ingenioasă și plăcută în poveste). Doc Holliday (gândiți-vă la *Toombstone*, dar adăugați o rochie și niște ruj) este agentul căruia i se va încredința misiunea de a cerceta fenomenele deranjant de paranormale ce bântuie orașul Burkittsville.

Lăsând-ul acasă pe Stranger („ieroul" din *Nocturne* cu care mult ca sigur are și o relație... hmmm... extraprofesională) domnișoara Holliday (și mai e și necăsătorită!) pornește să descopere ce se ascunde în spatele unei oribile crime petrecute în mult prea liniștitul orășel din Maryland.

Raportul oficial al poliției arată că unul dintre cei mai retrași și mai stranii locuitori al orașului (Rustin Parr) a răpit și ucis șapte copii în cadrul unui ritual, zic autoritățiile, satanic. Parr, după ce s-a predat singur, ca să vezi!, poliției, declară însă că a fost constrâns să ducă la bun sfârșit oribilele sale crime de către o prezență malefică (*Blair Witch*) ce stăpânește pădurile din împrejurimile orașului. Vei coborî astfel într-un labirint de mistere și magie ce te va duce într-un sfârșit periculos de aproape de adevăr.

## Aventură și acțiune

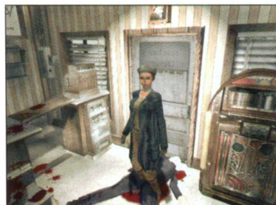
În cadrul periplului tău rural te vei axa pe două moduri diferite de abordare a „situației": clasicul adventure ce presupune rezolvarea unor puzzle-uri, discuțiile cu celălalte personaje etc. și pe acțiune, care implică o doză bună de alergat și împușcat monștri.

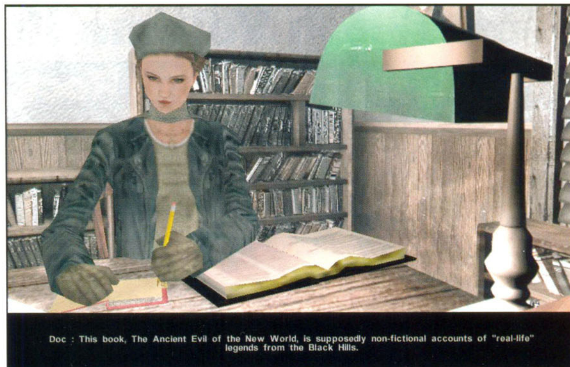
Povestea jocului însă te acaparează, cel puțin pentru început - și nu numai ea. Toată atmosfera aceea terifiantă în care se scaldă acțiunea jocului vă va da frisoane fără doar și poate. Engine-ul de *Nocturne* este unul foarte potrivit pentru un asemenea gen de atmosferă tocmai pentru că se descurcă excelent când vine vorba de a creea o lume în care întunericul și lumina se contopesc până la un anumit punct. Adăugați aici și un sunet excelent realizat, cu un background sonor terifiant și cu momente de demență sonoră ce se combină perfect cu o tăcere apăsătoare, și vă veți da seama cât de mult s-a lucrat la această bucată din joc.


Nu! Nu mă pune să mă întorc în pădure!!!



HotDog


Eu?!! Dar vă spun că s-a împiedicat!



Chiar dacă am mâinile ca nişte cărămizi tot pot să scriu... dacă vrei, poţi!

Ceea ce ar fi putut fi însă o bună combinaţie de action/adventure degradează însă într-o învălmăşeală între aceste concepte tocmai din cauza engine-ului.

Sper să nu fiu înţeles greşit: engine-ul de *Nocturne* este chiar drăguţ şi este foarte potrivit pentru un joc adventure, dar când vine vorba de action, ies la iveală mai multe lipsuri elementare: lipsa libertăţii de mişcare, poziţiile câteodată aberante ale camerei şi, nu în ultimul rând, controlul personajului.

Partea de adventure a jocului este chiar bine realizată, cel puţin pentru început (atât cât să te convingă să joci mai departe). *Blair Witch Volume 1* nu este, din acest punct de vedere, un joc greu tocmai pentru că producătorii l-au realizat tinzând mai mult spre un film interactiv. Asta înseamnă că vei şti mai tot timpul ce trebuie să faci, unde trebuie să mergi... tot ceea ce ţi se cere ţie ca jucător este să-ţi plimbi (mai mult sau mai puţin) personajul dintr-o parte în cealaltă a oraşului.

Şi că tot veni vorba de plimbat... Toată acţiunea jocului se desfăşoară într-un mic orăşel şi în pădurile din împrejurimile sale. Oraşul va fi prea puţin vizitat în timpul jocului, el servind mai mult ca un loc de odihnă înaintea unei alte incursiuni în pădure. Şi halal pădure! I-aş zice mai mult un labirint prin care îţi porţi paşii mai mult de 3/4 din joc. Şi este atât de frustrant să pierzi timp preţios încercând să găseşti un anumit loc în pădure numai pentru că Doc Holliday (care, totuşi, este un agent secret, deci ar trebui să fie versată în astfel de lucruri) nu reuşeşte să îşi facă o hartă mai inteligibilă şi mai cu cap.

Cât despre partea de acţiune... aceasta intră în categoria „cu ce am mai putea pierde timpul dacă tot ne-am pierdut în pădure". Monştrii (de altfel bine gândiţi ca şi diversitate, că nici nu e cazul să aduc aminte de AI-ul lor) te vor asalta din toate direcţiile fără milă şi fără discernământ.

Aşa că stai şi trage în ei, mai fugi un pic cu spatele, te mai propteşti de un copac, mai scrijeleşti pe o ramură o declaraţie de iubire eternă pentru Stranger, iar momentul în care realizezi că tocmai ţi s-a terminat muniţia coincide (desigur!) cu momentul în care realizezi, cu stupoare, că te-ai pierdut... iarăşi!... şi iarăşi!... şi din nou!... şi, de ce nu?, încă o dată!

## Blair Witch Volume X: Vrăjitoarea se întoarce

Jocul - şi în special povestea sa - are, totuşi, un potenţial enorm, care, dacă este exploatat cu grijă, ne-ar putea aduce nişte titluri de calitate (de abia aştept să citesc şi eu articolul lui Marius despre *Blair Witch Volume 2*)... aşa că aviz amatorilor.

Nu voi spune în nici un caz că *Blair Witch Volume 1: Rustin Parr* nu este un joc prost... doar că nu este atât de prost pe cât e de stresant. Dacă eşti însă un fan al filmului, ţi-l recomand, dacă nu ai auzit însă în viaţa ta de *Blair Witch*, te sfătuiesc să ceri jocul unui prieten care este mai în temă şi să-l încerci măcar un pic.

Dacă îţi place, fii fericit, dacă nu... bine ai venit alături de noi!

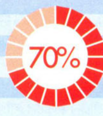
**Mitza**



O discuţie ca între femei...

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu: | Blair Witch Volume 1: Rustin Parr |
| Gen: | Action/Adventure |
| Producător: | Terminal Reality |
| Distribuitor: | Take2 şi Gathering of Developers |
| Ofertant: | Best Distribution s.r.l. tel.: 01-3455505 |
| Procesor: | PII 350 MHz |
| Memorie RAM: | 64 MB |
| Accelerare 3D: | Opţional |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica: | 15/20 |
| Sunet: | 14/15 |
| Gameplay: | 15/30 |
| Feeling: | 03/05 |
| Storyline | 18/20 |
| Impresie: | 05/10 |



# Blair Witch Volume II: The Legend of Coffin Rock



Frumoasa din pădurea aburită.

## „Domnu'!?... Domnu'!?... Nu vă e bine?..." (The Legend of Coffin Rock - traducere liberă după replica de început)

Și iată că avem ocazia să ne dăm un pic în bărci, noi cei de la LEVEL, și să facem două articole diferite, cu autori diferiți, despre cam același subiect. Că doar, ce mare diferență poa' să fie între prima parte a trilogiei *Blair Witch*, adică *Volume I: Rustin Parr*, despre care se dă cu părerea Mitza, și cel de-al doilea volum al acesteia, *The Legend of Coffin Rock*, asupra căruia mă voi exprima eu? Uite că avem ocazia să facem un mic test comparativ de obiectivitate, să vedem cât de diferite pot fi opiniile noastre, taman în interiorul redacției.

### Pro „Global Warming"

Și se făcea că era o pădure tare ciudată, fără de alte animale decât niște legături de vreascuri umblătoare și câteva ciurde de dobermani. Acolo este deșteptat de glăsciorul cristalin al unei fetițe albe la față precum cei șapte pitici când o descopereau pe Albă ca Zăpada moartă în păpușoi după vizitele mamei vitrege... ăăă... este deșteptat... mami, mami, cine este deșteptat? Ei bine, chiar eroul jocului nostru. A cărui față este gri.

Fără nici o ezitare semnificativă, fătucica îl duce pă nenea gri la mam'mare acasă, ca să îl repare nițel, că nenea pare dus rău și cu pierderi de sânge pe față. Bunicuța semnează scurt de primire și-l potrivește pe domnu' cu defect la o cură de remedii naturiste și adjuvante mistice de eficacitate metafizică sporită, precum: „Să deie Dumnezeu sănătate!". Ceea ce vă doresc și vouă. Dar, în plin toiul tratamentului (ați remarcat pleonasmul?), fătuța este sustrasă din casa din pădure a bunicii de către duhuri rău intenționate, aflate sub directa îndrumare a unui cetățean blestemat, despre care se bănuiește că ar fi vrăjitoare. Legendele nu sunt foarte clare asupra sexului creaturii umane cu pricina, deci pariurile nu s-au încheiat încă. Ceea ce trebuie să reținem este că pădurea locală este bântuită, și multe lucruri rele s-au petrecut și se vor mai petrece pentru pietonii fără de cruce la îndemână ce îndrăznesc să se aventureze pe satanicul carosabil maro de frunze moarte al pădurii din Burkittsville, Maryland. Metaforă.

Da' eu cred că mai simplu era să fie Pământul atât de poluat încât, în urma creșterii temperaturilor la nivel global, pădurea din Bur... să ia foc spontan și să ardă împreună cu toate mizeriile dintr-însa. Eventual, pompierii s-ar fi făcut că le naște nevasta în timpul ăsta. Și că ei sunt


Râul și ramul, dușmani de temut ai răbdării mele


O „excelentă" perspectivă asupra unei lupte puzzle. Unde este Lazarus? (1).

nevasta, bineînțeles. Așa, n-ar mai fi fost nevoie de aventurile lui Lazarus printre copaci, în căutarea odorului lu' mamae, care o vrea înapoi pe fata cea cuminte și albă la față precum Scufița Roșie când se asfixia lent în burta Lupului. Feel the pain...

### Forest of the Lost Children

La o primă vedere, engine-ul Nocturne folosit de producătorul Human Head Studios pentru a da grafică ideii din trilogia *Blair Witch* nu iese în evidență prin nimic. Decât prin spațiul gigantic pe care îl ocupă pe HDD, adică vreo 900 MB, pentru un joc pe care eu l-am terminat în 5 (cinci) ore, fără a vedea absolut nimic spectaculos sau măcar interesant sub aspectul graficii în acest *The Legend of Coffin Rock*. Perspectiva este una de tip bird eye view, iar personajul evoluează în screen-uri de decoruri fixe, engine-ul fiind pe undeva asemănător cu cel folosit de Cryo pentru quest-urile sale, cum sunt *Time Machine* sau *Odissey*. Dar, ce diferență în favoarea celor de la Cryo!...

Până la urmă, celor cu oarecare experiență în ale jocurilor, așa, cam din timpurile când se trecea de la 386 la 486, le spun că seria *Blair Witch* seamănă enorm, atât ca grafică, cât și ca atmosferă, cu vechiul dar genialul *City of the Lost Children*. Atâta doar că *Blair Witch VolumeII: The Legend of Coffin Rock* ocupă 900 de megi, pe când *City of the Lost Children*, pentru care îți trebuiau de câteva ori mai mult de 5 ore pentru a-l termina, ocupă doar 40 MB. Și arată chiar mai bine decât *Blair Witch*. Care, am eu o senzație, a devenit trilogie din cauza slabei concepții a engine-ului, ce ocupă la spațiu pe HDD de parcă ar fi un joc cu grafică excepțională ce ar urma să vă țină lipiți de monitor cel puțin o săptămână. Nu este cazul. Pentru că totul se întâmplă în același decor, al unei păduri terne, fără nici un fel de variație grafică. Maro închis. Cam așa le-a ieșit celor de la Human Head volumul doi din *Blair Witch*.

### BAU?... BAU?

Decât că *The Legend of Coffin Rock* se vrea sinistru. În acest scop, s-au pus într-însul sunete de speriat copii, adică oarece zbierete și


**Unde este Lazarus? (2).**

buhuhu-uri, ce apar din când în când pe deasupra fundalului de gâjâit surd al unui fel de vânt ce ar bate prin pădurea lui Naşpa. Vânt care şuieră se pare şi prin case, că prea amarnic fâlfâie hainele pe personajele noastre - vezi discuţia dintre bunică şi Lazarus (omul gri), chiar dacă ferestrele par bine închise. „Afară-i vânt şi e-nnorat,/ Şi noaptea e târzie...", cam pe tot parcursul jocului. Dar, chiar dacă s-au pus în *The Legend of Coffin Rock* şi o grafică sumbră, şi personaje odioase, ba chiar un ritual satanist şi o introducere terifiantă, al naibii joc, refuză să devină sinistru. Sau, să fie vina mea că am jucat înainte de *Blair Witch* nişte titluri precum *Shadowman* şi *Undying*, şi acuma nu mai reacţionez la chestii mai subtile? Probabil că *The Legend of Coffin Rock* este de un sinistru al naibii de subtil dacă eu nu l-am simţit.

## Respectaţi perspectiva!

Una din întrebările care m-au frământat relativ la *The Legend of Coffin Rock* este în ce categorie aş încadra eu acest joc. Să fie shooter? să fie adventure, sau quest? Ori este vorba despre un film horror deghizat în joc? Varianta din urmă mi se pare cea mai plauzibilă, având în vedere lipsa de spectaculos şi dinamism a confruntărilor cu oponenţii AI. Care, toţi, fără excepţie, nu manifestă nici un fel de inteligenţă, deoarece vin drept înspre tine să te plezenească, să te împungă sau să te muşte. Sub aspectul acesta, *The Legend of Coffin Rock* este de nivelul unui joc de 286, doar că orchestrat 3D.

Problema este că manevrarea personajului este destul de dificilă, acesta rotindu-se cu dificultate, numai folosirea mouse-ului aducând o oarecare îmbunătăţire în acest sens. Cu preţul unor gesturi largi şi rapide pe mouse pad, ce indică la rândul lor o dificultate în controlul rapid al personajului. Ori, când ai în preajmă mai mulţi oponenţi, eventual unii în faţă şi alţii în spate, lucrurile se complică.

Mai ales că tehnica cea mai bună de luptă este cea de a merge cu spatele şi a trage de zor. Lucru indicat chiar în manualul jocului. Citez: „Back away from enemies while attacking (even when using melee weapons). Most enemies only have close range attacks so if you keep some distance, Lazarus will have the advantage." Păi, dacă chiar producătorii consideră că *The Legend of Coffin Rock* trebuie jucat în manieră de Wolfenstein, ba chiar mai puţin decât atât, este limpede că pe partea de shooter jocul nu merită atenţie.

De fapt, ţi se pun chiar beţe-n roate, atât la partea de luptă cât şi în cea de deplasare în întuneric. La trecerea dintr-un screen în altul, poziţia camerei de luat vederi se poate modifica radical, din spatele personajului în faţa lui. Ceea ce te încurcă teribil în luptă, în special în nivelul final, în care ajungi frecvent să nu-ţi mai vezi personajul decât prin ferestrele unei case, aceasta fiind aşezată între tine şi Lazarus. Desele şi rapidele schimbări ale perspectivei îţi fac viaţa teribil de grea acolo, taman la întâlnirea cu un fel de boss final.


**Aşa arată cel mai interesant moment al jocului, atât în ceea ce priveşte grafica, cât mai ales în ceea ce priveşte grafica.**

## Aducând lumina

O altă problemă loveşte în aspectul de adventure sau semi-quest al jocului. Obiectele relevante se luminează în momentul în care personajul este orientat înspre ele. Dar, în întuneric, eşti deseori obligat să foloseşti un felinar, ca să-ţi luminezi calea. Ori, un obiect relevant aflat în întuneric devine luminos exact atunci când îndrepţi spre el lumina felinarului. Deci, când este normal să devină luminos, ca de altfel tot restul decorului, din care nu se mai detaşează prin luminozitate. Mi-am măcinat aspru nervii până mi-am dat seama de această greşeală de concepţie care mă împiedica să trec mai departe în joc. Şi am tot mers, ba aprinzând lumina, ba stingând-o, până am găsit anumite item-uri esenţiale pentru terminarea jocului.

Cu lumina, problemele sunt chiar şi mai mari, pentru că aceasta este perfect delimitată în spaţiu, ca jetul unui duş. Nu există lumină difuză, ceea ce face ca în afara locului pe care cade fascicolul de lumină să nu vezi altceva, ceea ce, la apropierea de obiecte sau ziduri a personajului (adică tocmai când ai nevoie de lumină), să nu se mai vadă mai nimic. Coroborat cu schimbările neinspirate de perspectivă la trecerea prin screenuri, modelul fizic al luminii face din *The Legend of Coffin Rock* un joc neplăcut, dificil de jucat. Pe de altă parte, puzzle-urile (în număr de vreo două) din joc sunt foarte simple, de-a dreptul evidente. Ca întregul joc, se dovedesc prea puţin interesante, ceea ce se poate spune şi despre lupte, şi despre storyline, şi despre sunet. Mi se pare că *The Legend of Coffin Rock* are mari lipsuri în ceea ce priveşte atractivitatea şi dinamica, iar la acest lucru contribuie lipsa recompenselor parţiale, adică a momentelor din joc în care ai plăcuta senzaţie că ai făcut sau găsit ceva de mare-mare importanţă. Item-uri esenţiale pentru puzzle-ul final sunt descoperite fără nici un fel de şmecherie, ca şi aruncate pe marginea drumului, fără o orchestrare a elementelor jocului care să pregătească şi să sublinieze încurajator momentul respectiv.



**... sau despre cum Human Head Studios au cam dat-o în crăci.**

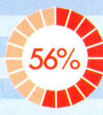
Cred că v-am luminat suficient în ceea ce priveşte volumul doi din trilogia *Blair Witch*. Prea scurt, prea previzibil, prea simplu ca puzzle-uri, *The Legend of Coffin Rock* este un joc ale cărui dificultăţi sunt doar cele create în mod involuntar prin concepţia neinspirată a engine-ului său. Nu-mi rămâne decât să sper că Mitza a descoperit ceva extraordinar în volumul I al *Blair Witch*, produs de Terminal Reality...

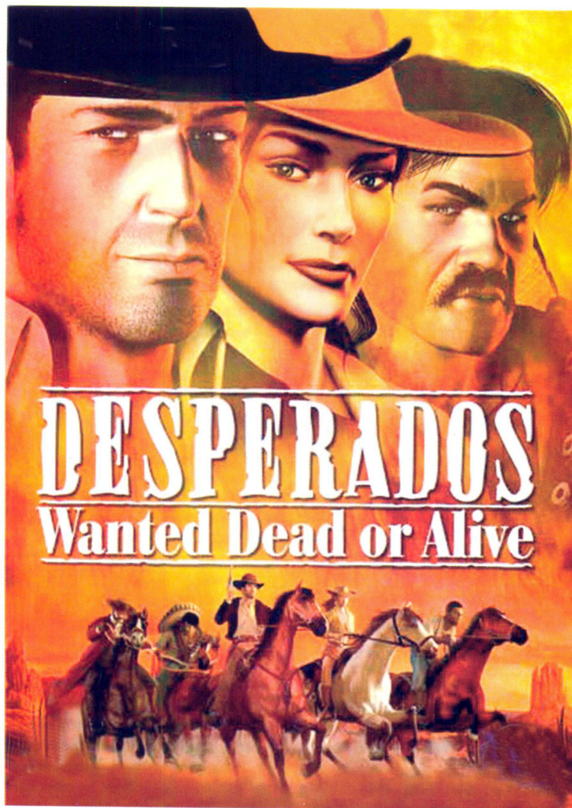
**Marius Ghinea**

P.S. Oaaaa! Mi-am adus aminte un lucru bun din acest joc. Este vorba de vocea unui personaj, Steuben pe numele său. Felul în care vorbeşte acest Steuben este de milioane, vă rog să mă credeţi!

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu: | Blair Witch Volume II: The Coffin Rock |
| Gen: | Adventure/shooter |
| Producător: | Human Head Studios |
| Distribuitor: | Take 2 şi GOD |
| Ofertant: | Best Distribution s.r.l. tel.: 01-3455505 |
| Procesor: | Pentium MMX |
| Memorie RAM: | 64 MB |
| Accelerare 3D: | opţional |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica: | 12/20 |
| Sunet: | 08/15 |
| Gameplay: | 17/30 |
| Feeling: | 02/05 |
| Storyline | 12/20 |
| Impresie: | 05/10 |






## Un Commandos cu Colt-uri și sombrero

Nu cu foarte mult timp în urmă, spaniolii de la **Pyro Studios** au lansat un joc ce avea să genereze adevărate isterii în masă în rândul gamerilor. *Commandos*, un joc complet deosebit de tot ceea ce primisem până în acel moment, ne oferea posibilitatea de a conduce o echipă de șase specialiști în lupta lor pentru înfrângerea nazismului. A fost un joc de excepție, cum rar mai apar în ultima vreme, un joc pe care nici un gamer cu puțin respect de sine nu l-a ratat. Un vechi proverb, aparținând unei culturi care mie momentan îmi este total necunoscută (și, oricum, nu prea contează) spunea că cea mai mare dovadă de apreciere este copierea. Dacă acest proverb este valabil, atunci **Pyro Studios** ar trebui să fie extrem de mândri de realizarea germanilor (de această dată) de la **Spellbound Software** al căror produs, *Desperados: Wanted Dead or Alive*, este o copie aproape fidelă a lui *Commandos: Behind Enemy Lines*. Diferențele dintre cele două jocuri constau în decorul acțiunii mutat de pe frontul celui de-al doilea Război Mondial în America cowboy-ilor de la jumătatea secolului trecut și în câteva mici îmbunătățiri ale gameplay-ului.

## Whiskey pe Drumul de Fier

Vestul sălbatic, acela aparținând diligențelor lui Fargo, nu mai există, Calul de Foc făcându-și loc și în acest locșor uitat de lume. Una din companiile feroviare ce-au cucerit Vestul, mai precis The Twinnings & Co., nu mai reușește să facă față tot mai deselor atacuri executate de bandiții texani. În încercarea lor de a afla originea acestor atacuri repetate și pentru a le pune capăt odată pentru totdeauna, compania angajează un vestit pistolar și vânător de recompense, pe numele său John Cooper. Acesta, asemeni vajnicilor eroi cu pălărie și Colt la brâu, purcede imediat la drum neezitând să atragă în această aventură câțiva dintre mai vechii lui prieteni. Spre deosebire de *Commandos*, unde aveai acces încă din primele misiuni la toate cele șase personaje, în *Desperados* Cooper va pleca singur la drum. Pe parcursul aventurii (și celor 24 de misiuni) acesta se va reîntâlni cu prietenii lui. De fapt primele misiuni constau tocmai în salvarea acestora de la soarta crudă care le era pregătită de locuitorii orașelor deșertice din New Mexico. Încet-încet, cu ajutorul amicilor săi, Cooper află de existența unui mare căpitan de hoți cunoscut de fermierii înspăimântați sub numele de El Diablo (mai că mă așteptam să-l cheme Ali Baba). După o scurtă răfuială între cei doi, Cooper se trezește la închisoare în urma unei înscenări căreia i-a căzut pradă. Dar cum prietenul la nevoie se cunoaște, ceilalți membri ai echipei nu vor ezita și-l vor elibera pe liderul lor, întorcându-i într-un fel serviciile. Plin cu gânduri de răzbunare, Cooper pornește imediat în urmărirea lui El Diablo, într-o vendetta personală. Cum se termină povestea? Cred că mai bine vă las pe voi să aflați singuri, nu ar fi deloc frumos din partea mea să dezvălui tocmai finalul.

## Suzana și Banjo-ul

Când am spus că **Pyro Studios** pot fi mândri de ceea ce poartă numele *Desperados*, nu am vorbit în vânt. *Commandos* a uimit la vremea lui și prin realizările sale tehnice, iar *Desperados* nu se lasă nici el mai prejos. Detaliile grafice sunt atât de puternice încât îți lasă impresia unei lumi miniaturale, dar extrem de reale. Animațiile sunt făcute parcă pentru a-ți tăia respirația. Personajele, fie ele umane sau animale, se mișcă foarte natural. Oamenii se plimbă de colo-colo, văzându-și fiecare de treburile lui, câinii dau din coadă, caii pasc liniștiți pe pajiști, râul curge la vale, frunza se leagănă în vânt, vorba poetului. Construcțiile, fie ele ranch-urile cowboy-ilor, fie ele mansion-urile bogătanilor, fie ele Saloon-uri prăpădite, fie ele tapee-urile băștinașilor sau hacienda mexicanilor, demonstrează cât de conștiincios s-au documentat graficienii și designerii germani atunci când le-au conceput. Decorurile și personajele, de fapt toată partea grafică a jocului, îți lasă impresia că au fost realizate la mama lor acasă, în America, nicidecum pe Vechiul Continent.

N-aș putea să trec mai departe, peste partea tehnică, fără să amintesc de elementul SUNET. *Desperados* este un joc în care sunetul este totul sau aproape totul. Și nu mă refer deloc la muzica country ce saltă veselă pe fundal. Dialogurile un pic tăioase dintre personaje, specifice începuturilor și sfârșiturilor de misiuni, sunt un deliciu, deși vocea lui Cooper este ope-

ra unui actor pe care dacă l-aş numi slab l-aş lăuda. În rest, jocul abundă în sunete ambientale (ciripiul păsărelelor, sursurul izvoarelor, lătratul câinilor), în timp ce personajele NPC reacţionează şi ele verbal la evenimentele ce se petrec. Este o mai mare plăcere să asculţi un fermier prăpădit cum îl întreabă grijuliu pe individul legat fedeleş: „Hey! What's with you?". Sau pe garda speriată care tocmai s-a trezit cu tine în faţă ce destramă liniştea cu un: „Hey! YOU!" (sintagmă ce înlocuieşte vestitul „Halt! ALARM!" din *Commandos*). Sau aceeaşi gardă alarmată de sunete suspecte care-şi alertează camarazii cu un „Hey guys! Over here...".

## Kate O'Hara

Kate este o jucătoare de poker avidă, pe cât de frumoasă pe atât de periculoasă. De fapt, este atât de frumoasă încât poate fermeca orice purtător de pantaloni prin simpla ajustare a desuurilor sale, foarte sexy de altfel. De vreme ce individul este concentrat asupra formelor apetisante, câmpul lor de vedere se îngustează dramatic permiţând celorlalţi eroi să se furişeze mai uşor pe lângă el. Din arsenalul unei femei nu poate lipsi oglinda pe care frumoasa noastră eroină o poate folosi pentru a-şi orbi adversarii atâta timp cât soarele este pe cer. Ca şi cum numărul ei de capcane nu era suficient, Kate mai poate lăsa în urmă cărţile ei de poker atrăgând oponenţii în ambuscadele organizate.



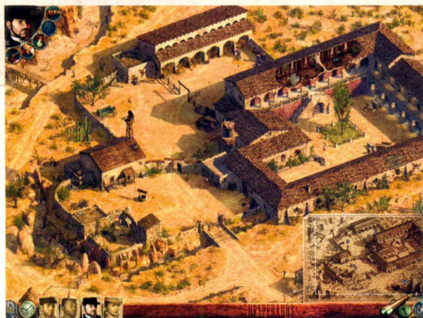
## Zbang şi Zbung

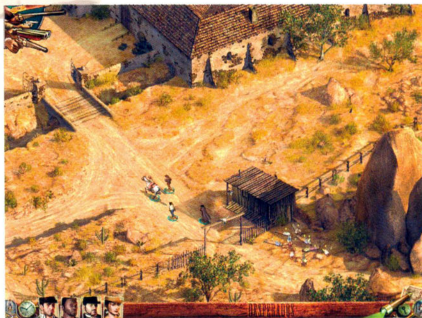
După cum aminteam, primele misiuni ale jocului constau în eliberarea suitei de amici ai lui Cooper, amici ce-l vor acompania de-a lungul primejdioasei sale aventuri. Aceste salvări sunt intercalate cu misiuni-tutorial al căror scop este de a învăţa jucătorul cum să folosească abilităţile noului personaj achiziţionat. Începând cu Sam, expertul în dinamită şi TNT, care nu se sfieşte să mai facă o glumă şerpească adversarilor, sau Doc, ale cărui leacuri pot vindeca pe aproape oricine inclusiv pe cei care s-au săturat de viaţă, sau Kate, ale cărei picioruşe pot pune pe jar orice mascul, şi continuând cu toţi ceilalţi, vei putea să te obişnuieşti cu ei şi micile lor trucuri care să te ajute să duci misiunea până la capăt. Spre deosebire de *Commandos*, unde prima tactica individuală, în *Desperados* de cele mai multe ori eşti nevoit să foloseşti abilităţile mai multor personaje concomitent. În timp ce Kate îşi arată nurii, Cooper poate trimite în lumea viselor orice gură-cască, urmat de Sam care se asigură că cel scos din luptă de Cooper nu îi va deranja legându-l fedeleş. În altă ipostază, Kate poate atrage cu ajutorul cărţilor sale de poker mai multe gărzi într-un singur loc, numai bine pentru Doc, ale căror sticluţe cu somnifer pot în sfârşit să-şi demonstreze calităţile.

Toate aceste elemente impuse de tactica colectivă adoptată de producători i-au obligat pe aceştia din urmă să aducă un număr de inovaţii care să-l ajute pe jucător să execute mai multe acţiuni într-un timp suficient de scurt. Fiecărui personaj i se poate seta un quick-action care poate fi activat apoi imediat printr-un singur clic. Astfel, în momentul în care oponentul este ameţit de formele apetisante ale frumoasei Kate, pentru a-l scoate din luptă nu mai trebuie să-l selectezi pe Cooper, să-i activezi atacul cu pumnul şi apoi să alegi ţinta. Dacă acţiunea de anihilare a lui Cooper a fost setată pe quick-action, atunci, odată activată, acesta din urmă o va executa cu o rapiditate şi precizie demnă de invidiat.

Tot pentru manevrarea rapidă a personajelor s-a introdus tasta „a" ce le selectează automat pe toate. Avantajul acestei manevre este că toate personajele pot fi mişcate deodată, dezavantajul constând în faptul că singura acţiune viabilă rămasă mai este doar atacul cu armele de foc. În schimb, se dovedeşte extrem de utilă în momentele în care eşti asaltat de un inamic numeros. După cum ştim, *Commandos* suferea de o „boală": personajele lăsate singure, în timp ce tu erai ocupat cu manevrarea unuia dintre ei, în momentul în care erau descoperiţi nu făceau nimic pentru a se salva de la moartea iminentă (unde nu-i AI vai de picioare). *Desperados* are aceeaşi problemă, dar, din fericire, cu ajutorul acestei modalităţi de utilizare a tuturor personajelor într-un atac concomitent te poate salva de multe neplăceri.

Un alt punct negativ primit de *Commandos* la vremea lui a fost la capitolul reacţiile şi comportamentul adversarului. Practic, atunci când ucideai o gardă, iar o a doua trecea prin zona unde ar fi trebuit să vegheze decedatul, nu reacţiona sub nici o formă la constatarea lipsei din post. Nu acelaşi lucru se întâmplă în *Desperados*. Lipsa unei gărzi din locul ei obişnuit poate alerta („He was here a minute ago!?!") orice gardă ce trece întâmplător pe acolo şi ştia că pe acolo ar fi trebuit să păzească cineva. În momentul în care constată lipsa camara-







| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu: | Desperados: Wanted Dead or Alive |
| Gen: | Real Time Tactics |
| Producător: | Spellbound Software |
| Distribuitor: | Infogrames |
| Ofertant: | Monosit Conimpex tel.: 01-3302375 |
| Procesor: | PII 350 MHz |
| Memorie RAM: | 32 MB |
| Accelerare 3D: | minim 2 MB |
| **LEVEL** | **Nota Review** |
| Grafica: | 20/20 |
| Sunet: | 15/15 |
| Gameplay: | 27/30 |
| Feeling: | 05/05 |
| Storyline: | 19/20 |
| Impresie: | 09/10 |




dului, garda fie aleargă imediat alertând garnizoana care imediat pleacă în căutarea intrușilor fie alarmat începe să-și caute el amicul. Dacă, din întâmplare, îl găsește amețit pe undeva îl trezește (sau dezleagă după caz) pentru a-și relua locul de pază, după care pleacă fericit la locul său. În cazul în care nu reușește, continuă să caute liniștindu-se în timp, asta în afara cazului în care va fugi să aducă ajutoare.

Ca și în *Commandos*, adversarii au un câmp de vedere care poate fi vizualizat de jucător pentru a determina zonele supravegheate. Pentru a putea aprecia mai bine situația acest pentru reprezentarea acestui câmp vizual sunt folosite diverse culori. Astfel, când garda este liniștită culoarea este verde iar mișcarea este lină și constantă. În momentul în care intră în alertă, culoarea se schimbă în galben iar mișcarea devine rapidă și necontrolată, uneori poate fi focalizată pe sursa de neliniște (ceasul lui Cooper sau cărțile de poker ale lui Kate, de exemplu). În momentul în care ești depistat, culoarea se modifică din nou într-un roșu purpuriu, moment în care se focalizează pe adversar și schimburile de foc încep. Mai există și culoarea mov pentru momentele în care oponenții sunt atrași de picioruşele sexy ale lui Kate. Misiunile se vor succeda zile și nopți, iar comportamentul adversarilor se va modifica conform momentului din zi în care se află. Astfel noaptea raza lor vizuală este mai mică, dacă nu au o sursă de lumină, dar sunt mult mai sensibile la zgomote.



## Epilog

Toate bune și frumoase, nivelurile se scurgeau iminent în vreme ce eroii mei descâlceau ițele poveștii. Personajele au la dispoziție trucuri pentru a se descotorosi de adversar. Cu toate acestea nu este un joc ușor, ci unul care îți toacă nervii la foc mărunt. Unele misiuni, mai ales cele în care nu ai voie să omori pe nimeni sau în care nu ai voie nici măcar să declanșezi alarma pot deveni absolut infernale. Pentru a le putea duce la capăt ai nevoie uneori de tăria și prezența de spirit a unui campion de talia lui Karpov, asta cu atât mai mult cu cât uneori ai impresia că nu ai decât o singură metodă la dispoziție.

De obicei, cel mai greu este să începi misiunea, până faci prima breșă în sistemul defensiv. Aici se joacă practic misiunea, exact ca la poker totul pe o singură carte. Dacă ai reușit să elimini primele obstacole fără să deranjezi vecinii, restul misiuni va fi un voiaj de plăcere. În orice caz, *Desperados* este un joc pentru oameni răbdători, oameni care stau și rumegă bine orice acțiune, fiindcă este imperios să anticipezi un pic acțiunile adversarului, care nu totdeauna sunt previzibile.

Toate acestea fiind spuse vă las în compania eroilor Vestului Sălbatec și al aventurii lor de neuitat, fiindcă este o experiență care merită gustată în așteptarea lui *Commandos 2*.

**Claude**



# The War of 1812

## Despre nostalgia războinică a hexagoanelor.

Sunt cuvinte care pur și simplu nu par să meargă așezate unul lângă celălalt. Bunăoară, cum ar veni să spui „fulgerătoare carapace", sau, de pildă, „satanică buburuză"? Din aceeași serie a împreunărilor nefirești de cuvinte ar putea face parte și „nostalgia războinică", dacă jocul *The War of 1812* nu ar fi cea mai concretă punere în viață a unei asemenea stări de spirit.

### Puțintică istorie

Pe la 1812, tânăra alcătuire politico-administrativo-militară numită Statele Unite a găsit de cuviință să înceapă încă un război cu Marea Britanie. Aceasta, la rândul ei, găsise de cuviință să se alieze cu indienii, adică cu amerindienii, firește.

Ceea ce, americanilor dornici să-și revină după ani lungi de insuccese și pierderi pe mare, nu putea decât să le convină, căci ei doreau atât teritoriile Coroanei, cât și pe cele ale indienilor. Însă cu o singură condiție - să câștige un război împotriva acestora. Ceea ce s-a dovedit mai ușor de planificat decât de pus în practică. Doi ani de lupte sângeroase au urmat după 1812, anul în care americanii și-au pus în gând să anexeze Canada...

Realitatea istorică s-a dovedit, ca de obicei, pur și simplu tâmpă: situația de la începutul războiului nu era mult diferită de cea de la sfârșitul acestuia.

Canada a rămas britanică, și numai indienii au luat-o, până la urmă, în freză. Dar, în jocul de față, aveți ocazia de a schimba cursul istoriei, dacă, întorși la începutul secolului al XIX-lea, vă veți dovedi iscusința de comandant pe câmpurile de bătaie.

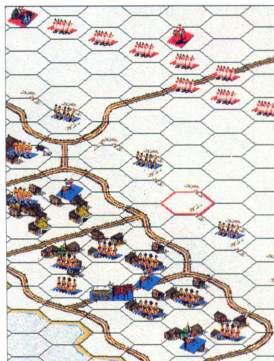
### Șiruri lungi de hexe

Jocul întreg reprezintă un șir lung de bătălii, desfășurate la nivel tactic. Practic, cele mai importante confruntări din acest război oarecum ciudat se regăsesc în curgerea *The War of 1812*. Jocul este făcut la marele amănunt, și de aceea veți găsi pe câmpurile de bătălie toate tipurile de unități militare ale momentului, precum și toate unitățile militare afectate diferitelor teatre de operațiuni, de către ambele părți combatante. *The War of 1812* este o bună lecție de istorie, deoarece respectă în totalitate realitatea istorică a organizării militare, a deplasărilor și dispunerilor de trupe, ținând cont în permanență și de tipul de teren pe care acestea sunt nevoite să acționeze.

Deși poate fi apreciat ca un joc tactic clasic ce se desfășoară pe ture, deplasarea și orientarea trupelor executându-se pe hexe, *The War of 1812* aduce ușoare elemente de strategie, prin introducerea și a unor unități de aprovizionare și transport. Ceea ce este surprinzător la un moment dat al jocului este apariția în bătălii și a navelor maritime sau fluviale, care pot avea un rol decisiv în desfășurarea câtorva lupte.

### Faza ia turn-ul

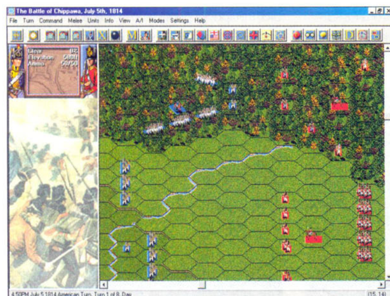
Mi se pare interesant de menționat și felul în care sunt concepute turele. Care au o organizare mai aparte, atunci când jocul este setat să funcționeze „manual", adică fără a lăsa etapele ce alcătuiesc turele să se deruleze automat, ci oferindu-se control jucătorului asupra deciziilor specifice fiecăreia dintre acestea. Astfel, o tură este alcătuită din opt etape, pe care le voi explica în situația în care primul care „mută" în tură este jucătorul „american":



1. Faza de deplasare a americanilor.
2. Faza de foc defensiv britanic.
3. Faza de foc ofensiv american.
4. Faza de melee (atac la baionetă) american.
5. Faza de deplasare a britanicilor.
6. Faza de foc defensiv american.
7. Faza de foc ofensiv britanic.
8. Faza de melee britanic.

Faptul că există un asemenea nivel de adâncime al executării turelor mi se pare de bun augur și cred că nu face decât să sporească interesul maniacilor jocurilor de tactică pe ture pentru *The War of 1812*. Care nu vor fi descurajați nici de interfața cu iz arhaic a jocului, și nici de grafica prăfuită a acestuia. În fond, ideea unor astfel de jocuri este bună, chiar dacă nu mai este și comercială. Fapt pentru care am dat atenție acestui joc, care cu siguranță va fi găsit atractiv și de către alți fani ai genului.

**Marius Ghinea**

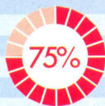







| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu: | The War of 1812 |
| Gen: | TBS |
| Producător: | HPS Simulations |
| Procesor: | Pentium 133 MHz |
| Memorie RAM: | 32 MB |
| Accelerare 3D: | N/A |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica: | 10/20 |
| Sunet: | 10/15 |
| Gameplay: | 29/30 |
| Feeling: | 13/20 |
| Multiplayer: | 05/05 |
| Impresie: | 08/10 |






## ... sau cum poți pune semnul = între un texan și un șeic arab.

Știm prea bine cu toții ce febră i-a apucat pe americani pe la mijlocul secolului XX, atunci când Texas-ul și-a arătat potențialul subsolului. Însă și mai bine știm ce febră le-a apucat pe mamele noastre lacrimogene, alături de tații noștri, imediat după aceea când colosul de serial Dallas a fost lansat. În fiecare joi seara, după telejurnal, proaspăţii însurăţei se adunau în fața televizorului privind cu jind spre întinderile fermei Southfork și înjurând de mama focului mârșăviile puse la cale de J.R. Ewing. Fie că ne punem pălăria de texan, fie că adoptăm prosopul de pe capul arabilor, de acum încolo ne vom murdări și noi mâinile cu țițeiul național, deoarece **Blackstar Interactive** ne-a trimis *Oil Tycoon*.

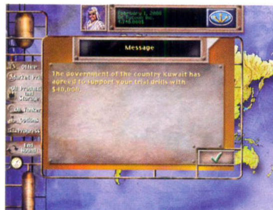
## Cu degetul pe hartă

Nu vă așteptați acum să vă construiți o fermă ca în serialul mai sus amintit sau să fiți nevoiți să rezolvați intrigi familiale, deoarece *Oil Tycoon* se ocupă strict de partea frumoasă a afacerii, aceea prin care se câștigă banii, aceea prin care se muncește din greu și cinstit (pentru cine crede ☺). Cu dolarii în buzunar vei pleca în lume în căutarea gloriei și bogăției (unul din clișeele clasice). Primul popas va fi un loc de pe glob în care prospecțiunile geologice sunt extrem de favorabile asupra existenței aurului negru (Deșerturile Arabiei sau Câmpiile Texasului). Odată ajunși aici, va trebui să batem la ușile oficialilor (din fericire, jocul a uitat de birocrație salvându-ne de câteva dureri de cap) pentru a obține drepturile de foraj pe teritoriul țării respective. Cu aprobarea în mână fugi repede în sălbăticie și începi sondarea terenului care de regulă se încheie cu rezultate pozitive. Urmează petrecerea de rigoare după care imediat trebuie instalată sonda de extragere, ceea ce presupune achiziționarea echipamentului (fie cumpărat, fie închiriat), angajarea personalului calificat, crearea unui depozit de hrană și chiar paza și protecția zonei de lucru. În faza a doua urmează construirea unui rezervor imens în cel mai apropiat oraș major unde să-ți depozitezi țițeiul extras și, bineînțeles, celebrele conducte de transport de la sondă la rezervor.

Nu este momentul să te culci pe o ureche, chiar dacă țițeiul curge cu „sârguinciozitate", banii nu vor intra încă în contul tău din Elveția. Petrolul crud, proaspăt extras, trebuie expediat cât mai repede în marile porturi ale lumii, cele care au și o rafinărie prin apropiere. La început, transportul se va face cu tancuri petroliere închiriate, dar în timp, dacă îți faci treaba cum trebuie, vei putea să-ți construiești propriile transportoare (nu înțeleg de ce nu poți să și cumperi). Și tot dacă îți faci treaba bine vei reuși în timp să îngropi concurența fie că vine din partea AI-ului sau amicilor pe care i-ai provocat la o partidă de multiplayer.

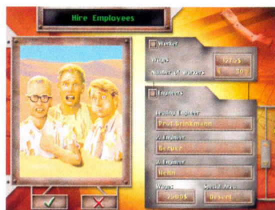
## Benzina și accizele

Jocul se desfășoară pe trei planuri. Primul dintre ele este cel global în care primești știrile din domeniul petrolier și de unde poți să supraveghezi cu atenție progresul concurenței. De aici, cu lupa, se poate intra în miezul problemei, mai exact se poate coborî la nivel zonal unde activitățile desfășurate se vor înmulți. Aici vei









avea o reprezentare foarte fidelă a zonei, a centrelor urbane majore şi bineînţeles a construcţiilor companiilor petroliere (sonde, rezervoare şi conducte) active în acea zonă. Tot de aici vei putea să programezi deplasările şi rutele petrolierelor care vor transporta preţioasa încărcătură către marile rafinării ale lumii.

Ultimul dintre aceste planuri este cel urban. Aici vei avea cartierul general, care - apropo - are doar funcţie de decor. Pe lângă acesta însă, poţi construi o serie întreagă de alte clădiri adiţionale care, într-un fel sau altul, te pot ajuta să-ţi dezvolţi afacerea. Astfel poţi construi fabrici în care să-ţi produci singur echipamentul de lucru sau şantiere navale care să-ţi îmbogăţească flota cu petroliere noi. În oraşele-porturi, mai precis cele în care vinzi petrolul, poţi construi - dacă tehnologia şi buzunarul îţi permit - propriile rafinării care vor transforma ţiţeiul în produsele de bază: benzină, ulei etc. Acestea vor fi puse la dispoziţia consumatorilor prin di-

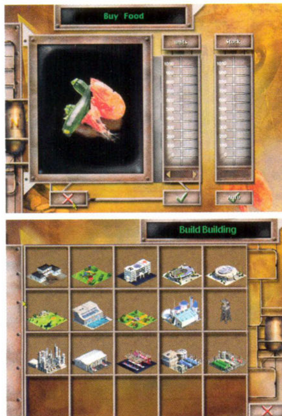


verse centre de distribuţie (staţii PECO şi altele) construite bineînţeles tot de tine.

Tot în oraşe vor putea fi construite centre tehnologice în ale căror laboratoare minţile luminate ale planetei se vor chinui, pe bani grei, să pună la punct tehnologii cât mai sofisticate de dezvoltare a afacerii. Arborele tehnologic nu este foarte stufos, şi chiar dacă un centru nu poate fi dedicat mai multor proiecte concomitent, se va putea atinge tehnologia cea mai de vârf într-un timp relativ scurt. Problema pe care am întâlnit-o este că odată terminată cercetarea nu am putut să-mi concediez savanţii, de care acum nu mai aveam nevoie, aceştia continuând să-şi umple buzunarele cu banii mei, deşi nu mai produceau nimic.

Implicarea ta în dezvoltarea urbanistică a oraşelor este chiar mai mare decât crezi. Pe

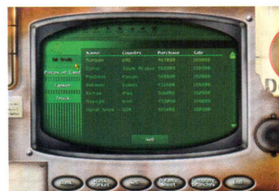





lângă clădirile absolut necesare, pe care de altfel le-am amintit mai sus, mai poţi construi tot felul de parcuri, centre de divertisment, şcoli sau spitale, cine ştie poate primarul va mai închide ochii din când în când.

## Petrol cu miros de dolar

Nici o afacere nu are succes dacă nu aduce beneficii iniţiatorului. Aceeaşi poveste este şi cu *Oil Tycoon* pe lângă marfa propriu-zisă, fiind obligaţi să jonglaţi şi cu mulţi verzişori. Mecanica



jocului este simplă, nu trebuie să vă speriaţi. Produci, vinzi, scoţi profit, reinvesteşti şi punct. Oil Tycoon nu este o simulare fidelă a lumii petrolului, ci doar un mediu interactiv în care noi, cei mulţi şi defavorizaţi, putem să gustăm un pic din magia afacerilor cu ţiţei, magie cu care televiziunea a




avut grijă să ne amăgească ani la rând.

Nu prea am pomenit multe lucruri despre aspectele tehnice ale jocului germanilor de la *Blackstar Interactive*. Aceasta pentru că, din punct de vedere tehnic, nu iese cu nimic în evidenţă, nu este ultimul răcnet în multimedia, ba dimpotrivă, chiar l-aş situa la acelaşi nivel cu engine-urile de la jumătatea deceniului trecut. Grafica bidimensională, pe bază de bitmap-uri, este ceea vom întâlni. Sunetele se încadrează cu succes în mediocritatea generală a componentei tehnice pe ici pe colo mai auzindu-se câte un clinchet la activarea unei ferestre sau câte un beep în momentul apariţiei unei ştiri importante.

Ca o concluzie, *Oil Tycoon* încearcă să se încadreze în acea categorie a simulatoarelor economice deschise publicului larg, cu o grafică aerisită ce tinde spre un umor copilăresc, în care mecanismele afacerii sunt cât mai simple cu putinţă, încercând în acelaşi timp să menţină un sâmbure de suspans. Într-un cuvânt, este un joc drăguţ, un joc pentru cei doresc o după-amiază relaxantă în compania calculatorului.

**Claude**

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu: | Oil Tycoon |
| Gen: | Simulator Economic |
| Producător: | Blackstar Interactive |
| Distribuitor: | Blackstar Interactive |
| Ofertant: | N/A |
| Procesor: | P 166 MHz |
| Memorie RAM: | 16 MB |
| Accelerare 3D: | NU |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica: | 12/20 |
| Sunet: | 10/15 |
| Gameplay: | 23/30 |
| Feeling: | 05/05 |
| Multiplayer | 12/20 |
| Impresie: | 07/10 |






## Nerecomandat celor care vor liniște și grafică urâtă (sau invers).

Croteam - o companie de care chiar nu am auzit până acum (dacă greșesc și este cumva o companie mai mare decât... **iD Software**, vă rog să mă corectați). Această companie cro...ată a executat însă un joc cum mai rar întâlniți și vă spun asta cu toată convingerea, pentru că eu unul, care, deh, numai jocuri văd toată ziua, chiar nu m-am împiedicat de ceva atât de... serios cum e *Serious Sam*.

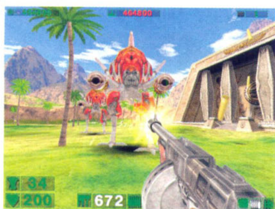
După ce am jucat varianta demo (care a impresionat un cârd de oameni în redacție), am așteptat destul de rece apariția jocului varianta full, dar nu mi-a trebuit mult să mă entuziasmez când am văzut ce temple, obeliscuri și piramide s-au ridicat în cinstea Zeului Grafică.

### I smell an ambush

Avem de-a face cu un joc al ambuscadelor. Efectiv, pe tot parcursul acestui 3D shooter care, între noi fie vorba, chiar își merită denumirea, sunt presărate ambuscade în toate locurile și cu toate combinațiile de monștri posibile. Ca să vă faceți o imagine cât de cât completă a dimensiunilor apocaliptice ale haosului din *Serious Sam*, faceți un simplu (?) calcul matematic: dacă în joc există 19 tipuri de monștri și la o ambuscadă vin cel puțin câte doi din fiecare (excepție făcând enormitățile, care apar mai rar), câți monștri sunt în joc? Vă spun eu că în fiecare nivel aveți ocazia să măcelăriți, literalmente, peste 400 de hidoșenii. Asemenea cifre înspăimântătoare nu fac altceva decât să ne trimită cu gândul la *Doom*, jocul cu care *Serious Sam* are multe similarități. Desigur, evoluția s-a manifestat din toate punctele de vedere, dar povestea a rămas aproximativ aceeași: ca și în *Doom* sau *Quake*, lumea este invadată de răul absolut. În *SS*, la această situație dramatică se ajunge tot din neglijența pământenilor care, plecând să exploreze universul (asta după ce au reușit să dezvolte cu succes tehnologia necesară unei plimbări ceva mai îndelungate), au deranjat Răul Absolut - Mental, care făcea nani liniștit într-un cotlon al cosmosului. RA se enervează că a fost trezit, face o armată de mutanți, cooptează forțat anumite rase extraterestre și atacă coloniile pământenilor. Aceștia luptă pe moarte și pe moarte (viața nici nu se mai pune în discuție) în încercarea de a opri ofensiva care se apropie vertiginos de Terra. În timpul acestui război pierdut încă de la început se remarcă un anumit Sam „Serious" Stone, de profesie meseriaș, cu specializare în BPTB (Big Pectorals Tiny Brain) și expert în folosirea armelor de tot felul. Șefii pământeni îl remarcă pe acest tânăr cu perspective și, după ce se lămuresc că în Egiptul antic ar putea exista un veritabil „deus ex machina" pentru „mica problemă", îl trimit să... nici ei nu știu exact ce e de căutat, dar s-o descurca el cumva. Pentru a fi siguri de succesul lui Sam și fiind convinși că în ceea ce


Noi, cei din linia întâi.

privește anduranța și starea sa de fitness nu au nevoie de completări, oamenii de știință hotărăsc să-i îmbunătățească structura neuronală, insuficient dezvoltată natural (atrofiere cauzată probabil de umplerea cu masă musculară hiperdezvoltată a spațiului alocat). Cu alte cuvinte, pentru a se asigura că Sam nu va avea tendința de a se culca dacă va intra într-un loc întunecos, crezând că a venit seara, i se implementează un sistem de ajutorare a celor incapabili să se plimbe într-o cameră de 2 pe 2 fără să se rătăcească. Acest sistem (numit în joc NETRICSA - prescurtarea unei compuneri pe care nu o repet aici din motive de spațiu...) îl avertizează pe Sam (și, implicit, pe jucător) de pericolele ce-i stau în cale, de posibilitatea unei ambuscade (pe care Sam o detectează mai


Paradisul și tehnica? Niciodată!


Știu, și eu cânt în baie...


Sssst, liniște! Vorbește vântul...

# Pe cine, Sam?

## Beheaded Kamikaze



Soldat sirian executat, înviat de Mental și controlat la distanță prin LCU (Life Control Unit). Capul i-a fost distrus și este folosit pentru atacuri sinucigașe. Duce două bombe în mâini și le activează în apropierea țintei. Există și specii de Beheaded mai puțin periculoase: Rocketeer, Firecracker și Bomber.

-explodează când este distrus

## Kleer Skeleton



Scheletul unei specii de pe planeta Kleer, din Alpha Canis Majoris, resuscitat de Mental. Are gheare lungi și ascuțite, dar atacă de la distanță aruncând ghiulele cu lanț.

- atacurile prin salt pot fi evitate pășind în lateral

## Scythian Witch-Harpy

O clonă a unei rase de mult dispărute. Atacă de la apropiere, dar și de la distanță,



prin magie. Poate zbura și deci atacă de multe ori din locuri inaccesibile.

- când formează un grup, folosiți mitraliera sau lansatorul de rachete
- în lupta unu la una, folosiți carabina cu două țevi

## Arachnoid



Un luptător sfânt aparținând unei rase primitive evoluate din arahnide. Extrem de ostil, din cauza convingerilor religioase. Poartă o mitralieră cu muniție infinită. Are osatură exterioară, care îl protejează de proiectile, foc și explozii. Adulții sunt de două ori mai mari.

- atenție la vârful cozii - este foarte periculos
- mitraliază tot ce-i stă în cale, prieten sau dușman

## Aludran Reptiloid

Reptilă gigantică cu patru brațe din sistemul Alurdan, în constelația Canis Major. Această rasă primitivă a acceptat să lupte pentru Mental în schimbul puterilor magice care i-au fost conferite. Aruncă sfere de foc care caută ținta. Varianta Highlander este mai puternică.



- mențineți un foc constant și încercați să nimeriți sferele de foc cât sunt încă în aer.

## Bio-Mechanoid

Un organism bio-mecanic dezvoltat în laboratoarele lui Mental. Genomul său e programat să-i confere părți mecanice dez-



voltatate biologic și arme laser laterale, conectate direct la sistemul nervos. Atacă fără să gândească. Varianta Major este dotată cu lansatoare de rachete.

- rapizi și periculoși, trebuie eliminați foarte repede

## Lava Golem

O grămadă de material neanimat, adus la viață prin magie. Dimensiunile sale varia-



ză de la înălțimea lui Sam la cea a unui turn de aproximativ 30 de metri. Aruncă bucăți de lavă incandescentă. Când „moare", se împrăștie în alți golemi mai mici și mai ușor de eliminat.

- cei mari sunt EXTREM de periculoși și de rezistenți

## Ugh-Zan III, The Vicious Warlock

A treia încarnare a maleficului Ugh-Zan, ultimul din giganții Warlock. Este nemuritor, are gradul de Mare Amiral în armata lui Mental și s-a aflat în slujba Răului de mili-



oane de ani. Are în jur de 100 de metri înălțime, suficient de bine înarmat pentru a se confrunta fără probleme cu o navă interstelară de luptă, Ugh-Zan III a fost trimis de Mental pentru a se asigura că Pământul este șters din Univers. Una din cele mai periculoase făpturi posibile.

- folosește cele mai puternice arme și vrăji;
- energia i se regenerează în permanență.


Nu vă lăsați păcăliți de bara de energie. Ticălosul ăsta e nemuritor.


Faceți abstracție (cu trei-patru rachete) de creaturile alea și admirați culorile.

natural, trăgându-și nasul și exclamând satisfăcut că „I smell an ambush"). Dacă tot veni vorba, foarte multe din ambuscade sunt declanșate fie de preluarea unei noi arme, fie de intrare într-o zonă suspectă, dar, uneori, și din cauza unei simbolice și minuscule pastile de energie sau de armură, plasate în așa fel încât trebuie să fii Sam Stone însuși ca să nu-ți dai seama că e o capcană.

În plus, *Serious Sam* (jocul) devine, cu ajutorul acestei NETRICSA, de-a dreptul educațional, pentru că astfel afli detalii (în mare parte fanteziste) despre Templul lui Hatshepsut (locul unde începe jocul), Valea Regilor, Memfis sau Teba - cu templele din Luxor și Karnak. NETRICSA dovedește și simț al umorului, într-o anumită măsură. Dacă Sam se bagă cu tot dinadinsul într-o zonă facultativă a jocului, plină de secrete, simpatica interfață neuronală începe să filozofeze: „Oare de ce mă aflu chiar în capul unuia care nu știe unde să tragă linia după mai mult 1000 de monștri și care nu știe diferența între vitejie și prostie?" Așadar, cu tot cu NETRICSA, Sam rămâne un Duke Nukem veritabil (brunet însă), ale cărui sintagme aproape monosilabice devin simpatice oricui (asta dacă un „Nice" exclamat la vederea unei oglinzi frumos lucitoare se ridică la nivelul de sintagmă, pentru că în rest se aud doar câte un râset stupid sau ceva urlete - dar nu lipsite de umor).

## Grafica face jocul

Categoric: nu cred că e cineva cu adevărat înnebunit de omorâtul continuu al unor viețăți sau mortăciuni ambulante și dacă chiar intră cineva în categoria asta, nu i-ar strica o verificare și câteva luni de liniște (între patru pereți capitonați). *Serious Sam* este grafică dusă la maxim, grafică la putere mare, grafică excelentă, grafică genială, grafică superbă, în fine, grafică ce te face, efectiv, să caști gura la tot pasul (m-am simțit deseori ca turistul japonez rătăcit de grup între minunile Egiptului). Templele, obeliscurile, piramidele, mormintele, clădirile, zidurile, statuile, apa (frumoasa apă), monștrii, armele: tout est parfait! Copacii se unduie în bătaia unui vânt călduț în oaze și lângă piscine luxoase, între ziduri pline de fresce și hieroglife pe care se unduie, răcoros, reflexii albăstrii. Odată intrat în apă, senzația de bine se accentuează (e cel mai apropiat lucru de o piscină reală pe care l-am văzut și aproape simțit până acum), iar o plimbare la apus pe aleea sfincșilor (făcând abstracție de inamici, pe care abia așteptam să-i calmez definitiv și să mă bucur în liniște de peisaje) este o experiență inexprimabilă, pe care insist să nu o pierdeți. E evident de ce mă presează senzația că se va vorbi de acum înainte și de un engine *Serious Sam*, după atâtea altele: *Half-Life*, *Unreal*. Imaginile cred că vorbesc de la sine. Ceea ce nu se vede în imagini este fluiditatea animației chiar și pe procesoare și plăci grafice mai puțin pretențioase (deși măcar un GeForce este foarte recomandabil).

Există în joc și zone mai puțin luminoase, fără peisaje, văgăuni întunecoase care colcăie de monștri sau broaște râioase. Acolo trebuie să te lupți, să răzbați și, credeți-mă, producătorii au făcut tot posibilul să facă din *Serious Sam* un urmaș demn de stimă al seriei *Doom*. Engine-ul din *Serious Sam* e capabil să renderizeze, în timp real, un număr de monștri care uneori mi s-a părut nelimitat. Durata jocului variază în funcție de nivelul de dificultate selectat: Tourist - pentru jucători „non-FPS", Easy - pentru jucătorii „FPS" (?), Medium - pentru jucătorii „FPS" experimentați, Hard - pentru jucătorii „FPS" FOARTE experimentați și Serious - pentru fanii euthanasiei. Pe Tourist, energia jucătorului se regenerează, iar monștrii, deși vin tot în valuri


Doi sfincşi ca acesta deschid poarta către final.


Una din glumele producătorilor. Totuşi, nu vă lăsaţi păcăliţi.

## Cu ce, Sam?

### Military Knife

Un cuțit militar obișnuit, folosit ca unealtă sau ca armă silențioasă.

- util în uciderea inamicilor pe la spate



### Shotfield .45 with TMAR

Replică a modelului de cavalerie din 1875, modificat pentru acuratețe sporită. Nu foarte eficient în luptă din cauza ratei scăzute de foc. I s-a adaptat un TMAR (Techno-Magical Ammunition Replenisher) capturat de la forțele lui Mental. TMAR oferă muniție infinită. Folositor în elimniarea la distanță a inamicilor slabi.

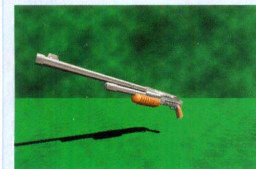
- poate fi folosit în combinație cu un alt Shotfield .45
- în combinație cu NETRICSA, poate fi folosit cu mare precizie la distanță



### 12 Gauge Pump Action Shotgun

Carabină cu o singură țeavă. Eficientă la rază scurtă și medie pentru eliminarea inamicilor mai mici.

- nu are impact prea puternic, dar are o rată de foc destul de bună, datorită încărcării automate



### XM214-A Minigun

Poate una din cele mai spectaculoase arme ale jocului, a evoluat din Gatling prin Vulcan și M134. XM214-A este visul oricărui infanterist, pentru care este cea mai puternică armă disponibilă.

- folosită cu succes atât la apropiere cât și la distanță, atât împotriva inamicilor individuali cât și pentru eliminarea unor numere impresionante de atacatori
- consumă muniție extrem de repede



### Double Barrel Coach Gun

Carabină cu două țevi. Foarte eficientă la rază scurtă, împotriva inamicilor de mărime medie, dar practic inutilă în lupta la distanță mare.

- se încarcă manual, deci cam încet
- ineficientă la distanță mare



### M1-A2 Thompson Submachine Gun

Replică a modelului inventat de generalul Thompson, a fost adaptată la muniția de 5.56mm, pentru a fi compatibilă cu alte arme de infanterie.

- poate trage atât rafale rapide cât și focuri controlate, semi-automate



### SBC Cannon

Aceasta este cea mai puternică armă existentă în dotarea forțelor Federației pământene. Designul nu a fost conceput de oameni de știință, ci imită armele tehnomagice care compun artileria lui Mental. Lansează ghiulele umplute cu uraniu care



au puterea de a trece prin mai mulți inamici.

- experții militari pretind că învelișul de plumb al ghiulelelor îl protejează pe deținătorul armei de efectele uraniului pe care acestea îl conțin
- efectele negative ale uraniului asupra inamicului sunt considerate drept neesențiale, dat fiind scopul armei

### MKIII Grenade Launcher

Un aruncător de grenade foarte eficient care poate fi folosit și la distanță. Grenadele explodează doar în contact cu o țintă vie, nu și la contactul cu solul sau pereții.

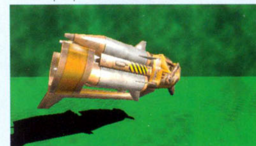
- exploziile au o rază foarte mare
- eficient împotriva grupurilor de inamici
- poate arunca grenade după colț sau peste obstacole



### XPML21 Rocket Launcher

Lansator personal de rachete, aflat încă în stadiu de experiment. Lansează rachete de tip Inferno și este eficient împotriva oricărui tip de inamic.

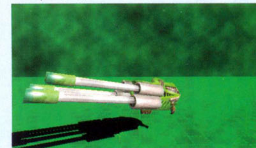
- atenție când îl folosiți în spații înguste sau în apropierea obstacolelor



### XL2 Lasergun

Tot în stadiu de experiment, XL2 este o armă laser extrem de eficientă, produsă din titaniu. Este deci foarte ușoară și se încălzește greu, ceea ce face ca XL2 să fie o armă cu energie excelentă.

- folositoare în acoperirea unor arii largi (câmpuri, curți interioare etc.)





**Un joc serios făcut de producători neserioşi**

copleşitoare, nu sunt prea violenţi. Dacă nivelul de dificultate creşte, scad şansele de a vedea nivelurile superioare. Pe Serious, nu e sigur dacă puteţi să ieşiţi cu viaţă din prima cameră.

## Contra

... la balon. Glumeam, desigur. E vorba de mijloacele de combatere a criminalităţii ancestral-extraterestre. Sam are la dispoziţie orice armă posibilă şi necesară într-un FPS, de la cuţit la un ridicol tun din material „uşor", care trage cu ghiulele de plumb umplute cu uraniu. Pe lângă arme, e nevoie de foarte multă îndemânare. Foarte mulţi monştri trag cu tot soiul de proiectile, majoritatea balistice, iar alţii se reped la Sam în salturi ucigătoare sau grămadă. Există, desigur, şi un tip de monstru care trage cu proiectile care au prostul obicei de a te urmări peste tot, dar totul se rezolvă cu rafale de mitralieră, care sunt foarte eficiente împotriva a tot ce zboară, umblă, se târăşte şi sare. De multe ori, aceste rafale (care se pot prelungi până la adevărate monologuri ţăcănitoare, cum sunt cele care se aud când ţi se blochează calculatorul şi ţi-e lene să apeşi pe reset) prezintă şi un alt avantaj: acoperă polifonia orăcăitor-ţipătoare ce emană din miile de inamici care trebuie striviţi.

Închipuiţi-vă într-o cameră mică unde începe să plouă cu broaşte, zeci de batracieni veninoşi care ţopăie ca dementţii şi se exprimă aşijderea. Alteori, chiar dacă spaţiul este suficient (să luăm, de pildă, o curte interioară gigantică), zgomotul va fi tot asurzitor, pentru că asupra lui Sam se reped ba douăzeci de tauri furioşi, care produc un adevărat cutremur (vizual şi sonor), ba treizeci de schelete copitate, care răpăie prin bătătură mai ceva ca grindina pe un pervaz de tablă. În urma măcelului, lui Sam nu-i rămâne decât să-şi oblojească corpul strivit, ars, aruncat, ciuruit şi înecat şi să-şi numere punctele obţinute monstru cu monstru. Ca să percepeţi şi mai clar numărul de monştri din Serious Sam, nu trebuie decât să vă spun că se ajunge destul de uşor la câteva milioane de puncte (iar un monstru de putere medie „costă" 5000 de puncte).



**Serious Sam trece bariera dintre FPS şi Jocurile Olimpice.**



**Aş striga „Ole" dar mi s-a pus un nod în gât. De ce oare?**

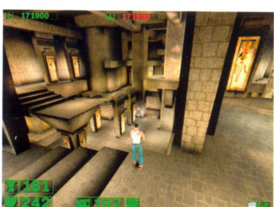
Jocul se termină de parcă mai urmează câteva niveluri, care, probabil, se vor concretiza în *Serious Sam 2*. Episodul cu Marele Monstru din final este un deliciu şi, probabil, visul oricărui fan FPS mai însetat de provocarea decât de povestea jocului. E suficient să vezi o singură dată cum arată nivelul final din *Serious Sam* pentru ca pretenţiile în materie de FPS-uri să-ţi crească vertiginos.



**Istoria se combină cu lupta, ca să o înţeleagă şi Sam.**

Pentru cei care însă nu şi-au satisfăcut apetitul morbid care, în acest stadiu, după atâtea ore de joc/măcel, seamănă mai mult ca sigur cu o maşină de tocat, amintesc existenţa modului multiplayer, în reţea sau chiar şi pe acelaşi calculator, cu monitorul împărţibil în zone. Este modul multiplayer cel mai direct, deşi pe monitoare de 14" înghesuiala ar fi cam mare.

Concluziile ar trebui să decurgă de la sine (altfel am scris degeaba): *Serious Sam* nu este un joc dedicat celor care caută într-un FPS, cu înfrigurare, experienţe cât mai veridice cu putinţă. Din acest punct de vedere, şi eu am fost destul de sceptic în ceea ce priveşte jocul croat, dar asta nu m-a oprit să-l şi termin în cele din urmă şi să-l laud în stânga şi în dreapta. *Serious Sam* nu presupune inteligenţă superioară şi nici chiar îndemânare excesivă. Este un joc fără pretenţii de storyline, dar cu pretenţii de grafică şi gameplay şi, sincer, balanţa valorică se păstrează orizontală. Ceea ce e foarte interesant este atmosfera jocului care nu e deloc sumbră, ba e chiar însorită şi caldă (în afară de episoadele cu morminte şi camere înceţoşate, de altfel foarte rar întâlnite), ceea ce îţi dă o senzaţie de libertate formidabilă. Mi s-ar părea ideală posibilitatea de a dezactiva monştrii şi de a mă plimba liniştit la Karnak sub un cer de noapte înstelată, cu vântul legănând uşor palmierii şi apa susurând în fântână (asta fără să devin neapărat eminescian).



**Turistul admirând arhitectura antică: Aici ar merge un televizor, aici canapeaua...**



**În principiu, acela e un Beheaded Rocketeer care, în principiu, nu zboară.**

P.S. Să nu vă şocheze nota pentru storyline, care, după cum am spus, e stupid. Nu mi se pare corect să depunctez pentru poveste un joc care nici nu pretinde că ar avea cine ştie ce linie narativă.

Mike

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu: | Serious Sam |
| Gen: | FPS |
| Producător: | Croteam |
| Distribuitor: | Gathering of Developers |
| Procesor: | PIII 500 MHz |
| Memorie RAM: | 64 MB |
| Accelerare 3D: | minimum 16 MB |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica: | 20/20 |
| Sunet: | 14/15 |
| Gameplay: | 28/30 |
| Feeling: | 05/05 |
| Storyline | 10/10 |
| Impresie: | 09/10 |








# The Ward

## Ce faci când rămâi singur pe lună? Dar ce te faci când rămâi singur pe lună din cauza alienilor?

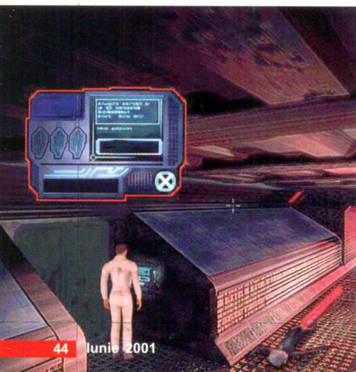
Întotdeauna mi-au plăcut jocurile, cărțile, filmele SF. Îmi plăcea și încă îmi mai place modul în care autorii încearcă să creeze tot felul de lumi fantastice, iar lucrul care m-a impresionat cel mai mult a fost imaginația fără limite, faptul că poți da frâu liber ideilor și faptul că nu există constrângeri, totul poate fi așa cum vrei tu.

Când o carte, film sau joc SF are ca punct de plecare realitatea imediat înconjurătoare, lucrurile stau și mai bine pentru că întotdeauna te gândești că s-ar putea să fie ceva adevăr în cele prezentate. Jocul *The Ward*, începe cu un intro cât se poate de decent. Pe lună se desfășoară în parametrii normali misiunea spațială a echipajului Apollo XIX, misiune care are ca scop cercetarea unor mișcări seismice. Personajul principal se numește David Walker, și face și el parte din echipajul trimis pe lună. Totul pare a se desfășura ca la carte până când, tocmai înainte de a termina misiunea, un UFO apare și distruge modulul spațial și vehiculul selenar. Toți membrii echipajului sunt uciși cu excepția lui David Walker, evident.

### Poveste

Au plecat pe lună și duși au fost. Cam asta ar fi ideea cu care rămâne gamerul după filmulețul de intro. Mă rog, după câtva timp, Walker, personajul pe care îl controlați se trezește într-o bază extraterestră de pe lună. În momentul în care în care începe jocul, vă aflați într-un fel de celulă alături de cadavre. Unul extraterestru și unul omenesc. Bineînțeles, totul este foarte confuz (și din nefericire cam așa rămâne marea parte a jocului).

Iată cam ce se petrece în joc, pe scurt. Cu mult timp în urmă (ca în toate SF-urile bune) membrii unei civilizații extraterestre foarte avansate din punct de vedere tehnologic încep să se joace cu structura lor genetică pentru a ajunge să fie numiți „the makers", sau în termeni de la noi de acasă „creatorii". Pe moment ce tehnologia folosită de ei devenea din ce în ce mai avansată, ei, extratereștrii respectivi, au început să se considere zei. În cele din urmă au ajuns însă să se confrunte cu o mare problemă. Această problemă este compresia spațiului. În cele din urmă pentru găsirea soluției se apelează la călătoriile în timp. După secole în lumea extraterestră apar tot felul de conflicte și tehnologia „creatorilor" este sortită uitării. Cu toate acestea, una din rasele de extratereștrii, mai conservatoare, găsește niște artefacte de pe vremea „creatorilor" și astfel sunt capabili să redescopere avantajele tehnologiei avansate cu ajutorul unui tehnovirus. Dar acest tehnovirus, cum îl numesc ei, a fost rupt în două bucăți, numite la rândul lor „the ark" și „the quickener". Una din părți se află pe lună (the ark), iar cealaltă este ascunsă pe „muntele sfânt". Evident, doar o persoană, cea aleasă - the ward, este capabilă să unească cele două părți ale tehnovirusului și astfel să permită accesul la cunoștințele „creatorilor". În dorința de a uni cele două componente, una din rasele de extratereștrii distrug nava echipajului Apollo XIX, pentru a-l răpi pe Walker în credința că acesta ar putea fi cel ales. Între timp, o altă rasă de alieni pune la cale o revoltă pentru a-l salva pe cel ales și pentru a-l proteja în căutarea sa pentru cele două componente ale tehnovirusului. Ei, acum că știți care este povestea, pot să vă spun că atât cât ați înțeles voi din poveste atât am înțeles și eu din joc. Și totuși, parcă nu e chiar așa de rău, nu?



### Quest

De-a lungul jocului, personajul pe care-l controlați va trece prin trei capitole distincte ale aventurii. La început te găsești în interiorul bazei extraterestre de pe lună și încerci cu disperare să afli ce se întâmplă, unde te afli, care este faza cu luptele dintre alieni și, evident, cum poți scăpa din toată povestea asta. În al doilea act al jocului, act care este axat mai mult pe conversații - poate chiar prea mult - te găsești într-o închisoare pentru oameni, pe Marte și prin conversații afli mai multe treburi despre „the Ward" fără a fi convins că tu ești cel ales.

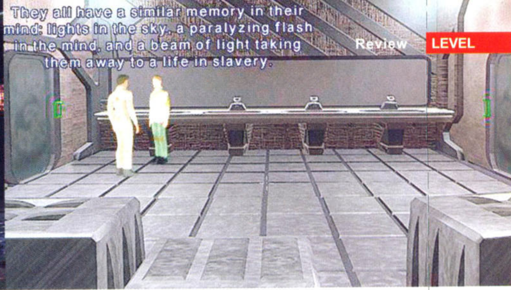
În cele din urmă, în actul trei, personajul nu mai este un fugar și trece la acțiune directă și la un conflict interstelar deschis pe o navă spațială extraterestră. La sfârșit, pe muntele sfânt, trebuie să te lupți pentru a salva omenirea de la distrugere.

De-a lungul întregii aventuri vei întâlni o grămadă de alieni și de oameni. Cu toate acestea, personajele nu sunt prea bine definite, le lipsește câte o trăsătură specifică, sau mai pe românește sarea și piperul. Astfel personajele par lipsite de vlagă și nu reușesc să stârnească nici un fel de sentimente. Modul în care se desfășoară conversațiile este și el cam prost realizat în sensul că dialogul începe numai când vă aflați într-un anume loc pre-setat de pe ecran astfel că ajungeți să tot vorbiți cu aceleași persoane de vreo zece ori. Dialogurile în sine oferă destul de multe informații necesare avansării în joc dar în marea parte ele sunt laconice și duc lipsă de aceleași condimente (poate și niște boia) de care vorbeam mai înainte. Toate, una peste alta, se resimt la feeling-ul oferit de joc.

### Puzzle

Ca majoritatea questurilor, *The Ward* abundă în puzzle-uri. Nu apuci nici măcar să te uiți la ceas că, hop, dai de un puzzle. Problema este că majoritatea necesită multă, multă, multă răbdare și perseverență, deoarece o metodă lo-








gică în rezolvarea puzzle-ului nu prea merge, astfel că te trezești că o iei pe încercate. În unele cazuri trebuie așezate o serie de obiecte într-o anumită ordine, iar când vezi că tot nu merge te apuci și încerci toate combinațiile posibile. În alte cazuri trebuie să așezi niște mostre de țesut în anumite poziții într-un fel de microscop că te apucă pandaliile până te prinzi cum Dumnezeu trebuie procedat. Una peste alta, unele puzzle-uri mai au și o limită de timp. Acesta este un mare dezavantaj al quest-ului pentru că mulți gameri vor renunța pur și simplu la joc din cauza frustrării. Singura parte bună este că aceste puzzle-uri au o legătură cât de cât cu jocul și acțiunea jocului și nu sunt aruncate pur și simplu la întâmplare. Partea proastă este că soluțiile sunt aleatorii, diferă de la joc la joc. Astfel încât, dacă reușești să găsești o soluție și să treci mai departe, dar ai ghinionul să mori, atunci când reiei un joc salvat, soluția la puzzle va fi alta. Și atunci... dă-i și luptă (errr... puzzle-uiește vroiam să zic)!

Ceea ce este specific jocurilor de aventură și se regăsește și în *The Ward* este modul de interacțiune cu mediul înconjurător. În joc există peste 100 de locații care trebuie cercetate în detaliu, fiecare colțișor trebuie scotocit pentru a găsi un obiect sau un indiciu. După ce ai găsit un obiect, te apuci și-l încerci cu toate celelalte obiecte din inventar și cu tot ce poți de prin camera în care te afli. Pe lângă toate astea trebuie să și asimilezi o grămadă de informații oferite de terminale și de personajele din jur. De cele mai multe ori sfârșești prin a-ți dori să dai cu piciorul în toate mașinăriile pentru că nu reușești să le faci să meargă așa cum vrei - problema asta apare mai ales la începutul jocului când nu prea ai idee despre cum trebuie manevrate obiectele.

În ce privește modul de prezentare a acțiunii, *The Ward* este un quest 3rd person. Ceea ce ar fi de reproșat este locul din care se vede acțiunea. În acest sens jocul a rămas cam la nivelul questurilor antice și de demult. Interacțiunea cu cele din jur se face numai din anumite locuri pre-setate iar faptul că unghiul din care se vede o cameră nu se poate schimba lasă de dorit, dacă vrei să vezi mai bine o parte dintr-o cameră trebuie să mergi până în partea cealaltă a locului respectiv pentru a schimba perspectiva dar riscând astfel să declanșezi alte belele. În concluzie, rămâi cu un gust cam amar când vezi că toate mișcările pe care le faci au fost predefinite și că nu te poți bucura de mai multă libertate de acțiune.

## Tehnice

În ce privește grafica, lucrurile sunt simple, locațiile sunt lucrate în detaliu, dar le lipsește „acel ceva" care apare atât de bine în jocuri de genul *Myst* sau *The Longest Journey*. De fiecare dată când te găsești într-un nou loc, ți se pare că totul este pus la punct și parcă ai o oarecare satisfacție a descoperirii, dar în clipa în care personajele încep să mișune prin decorul prerenderizat, parcă plutind, ți se cam taie din elan. În rest, decorurile sunt pe cât se poate de statice și atmosfera pe care o degajă este similară SF-urilor din anii 80. Rezoluția la care rulează jocul nu depășește 640x480 și nici nu există posibilitatea folosirii unei plăci 3D sau măcar a vreunei setări în ce privește grafica. Referitor la filme, acestea sunt destul de reușite, intro-ul fiind chiar foarte reușit.

Interfața este și ea pe cât se poate de rudimentară. Totul se face prin intermediul mouse-ului. Ai un cursor în formă de plus care este alb și care devine galben când dai de ceva sau ia forma unei săgeți când vrei să o ieși/intri pe o ușă sau ia forma unui obiect selectat din inventar. Ce trebuie neapărat amintit este meniul de la începutul jocului care este foarte reușit.

Ceea ce nu este prea reușit este modul inutil de complicat în care se salvează jocul. Ai la dispoziție patru sloturi pentru salvări rapide și de la 1 la 9999 sloturi pentru salvări obișnuite. Salvările rapide se fac în mod circular pe cele patru sloturi (adică 1 2 3 4 1 2 3 4). Dacă vrei să salvezi în mod obișnuit, o faci tastând numărul slotului dorit și apăsând butonul din stânga al mouse-ului, în colțul din dreapta sus al ecranului. Dacă slotul ales a fost deja folosit, acesta poate fi rescris dacă se ține apăsată tasta SHIFT. Dacă nu ați înțeles mai citiți o dată, dacă tot nu ați înțeles... asta este.

Acțiunea jocului este pe cât se poate de liniară, iar ritmul de desfășurare este cam greoi. De cele mai multe ori faci unele lucruri fără a ști exact ceea ce faci sau de ce anume, ceea ce nu face decât să creeze confuzie și să treci prin joc fără a înțelege prea multe. Altă belea sunt cardurile de acces pe care le cauți ca lunaticul pe peste tot pentru a deschide uși și a activa sau dezactiva tot felul de senzori.

În ce privește sunetele... și acestea lasă de dorit. În fundal merge muzica, și unde ar fi trebuit să fie anumite sunete din mediul înconjurător nu este nimic pentru că și acele sunete sunt cam tot prin fundal. Partea cea mai proastă este că deși jocul abundă în mesaje și dialoguri acestea nu sunt însoțite de nici un fel de sunete, astfel că vă treziți tot citind. În rest, doar niște bâzâituri și alte alea de la mașinăriile din joc. Melodiile din fundal sunt destul de reușite atât cât sunt, se cam repetă și par a fi rupte din filmele SF cam antice.

## Per total

Dacă vă place să vă aventurați într-un univers SF, cu siguranță vă veți bucura să vă aventurați și în universul oferit de *The Ward*... păcat însă că entuziasmul cu care se instalează jocul se pierde într-o atmosferă plină de confuzie și frustrare - noroc că se poate juca pe nivel easy, unde la o adică mai dai Skip Puzzle și îți vezi de poveste. Și apoi, la finalul jocului te trezești că parcă nu a meritat atâta chin și că sentimentul de satisfacție cam lipsește. *The Ward* este realizat de **Fragile Bits**, o casă de jocuri din Croația - ceea ce este de lăudat, jocul fiind destul de decent - și este distribuit de **On Deck Interactive**. Merită? Nu merită? Depinde cât de mult vă plac SF-urile... și nu orice fel de SF-uri...

**ThE_eNd**

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu: | The Ward |
| Gen: | Adventure/Puzzle |
| Producător: | Fragile Bits Interactive |
| Distribuitor: | On Deck Inteactive |
| Procesor: | P 133 MHz |
| Memorie RAM: | 32 MB |
| Accelerare 3D: | Nu |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica: | 15/20 |
| Sunet: | 10/15 |
| Gameplay: | 20/30 |
| Feeling: | 02/05 |
| Storyline | 15/20 |
| Impresie: | 07/10 |







# X-COM Enforcer

## Huh?! X-COM?!

BEEP! Cineva: „Alo? Da, eu sunt. Tocmai am terminat de vorbit cu ultima echipă care a venit din misiune și mă gândeam să arunc o privire peste echipament și poate să văd ce au mai capturat... Da... Da... CE?! Cum adică de acum înainte nu mai există echipe?! Ce?! Desființați toate laboratoarele?... Probleme financiare?! Ce, vă trebuia un birou nou?!... Hahahaha! Nu mă dai tu pe mine afară... ÎMI DAU DEMISIA!!!"

Hei, Professor!!! Ia vino încoace... Uite ce, eu plec, m-am săturat... și odată cu mine pleacă toată echipa. Felicitări, de acum înainte tu ești șeful. Vezi că ai un telefon...

Professor: „Da? Alo! Aaaa, bună zi... Da, înțeleg, aha, aha... Deci gata cu laboratoarele și cu toate echipele... bine. Da îmi măriți salariul, nu? Perfect!... Cine? A, vine un tip nou... singura speranță a omenirii... da, da, da. Bine, la revedere!"

După câteva ore...

Enforcer (cu o față clasică de killer): „grrr"

Professor: „Bună ziua Enforcer, am auzit că ești un tip dur. Sper să fie adevărat pentru că va trebui să lupți singur împotriva miilor de soldați extratereștrii și să îi ucizi pe toți! Ai înțeles? Ești sigur că poți?"

Enforcer: „grrr"

Professor: „Bine, o să presupun că ăla a fost un Da. Acum să mergem să îți alegem armele... ah, mai bine știi ce, hai să o lăsăm baltă. Ia de aici o pușcă și vezi că El sunt dincolo de ușă... succes! Să fii acasă până la 12!!!"

Enforcer: „grrr"

## Surpriză, surpriză!

Recunosc, în periplurile mele pe „autostrada informațională" am fost atât orbit de promisiunile unor jocuri decolorate încât am trecut ușor cu privirea peste *X-COM Enforcer*. Știam că este un action, ceva, engine de *Unreal*... dar nu mai mult. Așa că nu am așteptat ca jocul ăsta să mă surprindă într-un fel sau altul... ceea ce se poate să îmi fi salvat o groază de nervi, spre deosebire de unii dintre voi.

Așa că atunci când jocul a aterizat în redacție nu s-au iscat lupte în jurul lui, țipetele de bucurie au fost păstrate pentru altceva iar sprâncenele au rămas cuminți la locul lor. Mai omenos decât colegii lui, cd-rom-ul meu i-a întins o mână de ajutor și, până să îmi dau eu seama, *X-COM Enforcer* își și lăfăia icon-ul pe desktop-ul meu. Gândindu-mă că încercarea moarte n-are și cu gândul la celebrele cuvinte „Mitza, fii bărbată!" am purces în a mă afunda până la gât în atmosfera roz a jocului.



Dacă mă arunc poate scap...

Primul lucru care îți sare în ochi și îți agresează irisul este „*X-COM*"-ul ăla din titlu... măi să fie, celebra serie *X-COM* continuă! Ce dor mi-era de un joc ca ăsta!... Dar până să îți continui gândul, te trezești într-un univers 3D, împărțind gloanțe în dreapta și în stânga. STOP! Pauză... Ce e „asta"?! Unde îmi sunt bazele, misiunile tactice, laboratoarele?!!!... și până să îți dai seama, te apucă un plâns nebun la amintirea „vremurilor de demult".

„Parcă altădată toate erau mai bune și mai frumoase!" îți vei spune în gând, dar hei!, ți s-a explicat dinainte că jocul este un... uh... action, așa că trebuia de mult să uiți de începuturile seriei *X-COM*. Practic, cea mai mare greșeală pe care au putut să o facă cei de la Micro-





Unul dintre momentele extrem de liniștite din joc





Ah!!! Ochii mei!!!







Freeze! Efbiai!

prose a fost să lanseze jocul sub licența X-COM. Eventual, sub un alt nume și cu o campanie publicitară pe măsură, jocul ar fi fost privit mult mai bine. Așa însă, jocul i-a pierdut din start pe fanii X-COM, iar ceilalți gameri, rușinați că nu prea știu ce e aia x-cuom, le-au cântat fericiți în strună primilor.

## Please insert coin

Așadar, fanii X-COM au părăsit sala, restul stau și discută, câțiva joacă poker... ah! dar observ câteva persoane interesate acolo în spate... da voi, haideți să vă explic.

Ce este până la urmă *X-COM Enforcer*? După descrierea dată de producători, este un 3'rd person action bazat pe universul *X-COM* și construit pe engine-ul de *Unreal Tournament*. Adică? Adică tu, un fel de robot nefinisat, pornești să salvezi lumea de amenințarea extraterestră, ajutat doar de un profesor cam prostănac a cărui singură menire este aceea de a-ți face rost de niscaiva arme. Misiune după misiune, jocul te poartă prin diverse locații de pe micuța noastră planetă, iar după ce ai redus la tăcere toată populația extraterestră revii automat la bază pentru un mic pit-stop (reîncărcare arme, cumpărarea de arme sau power-up-uri noi, o cafeluță, un croisant...). După care revii *cu picioarele* pe Pământ, pregătit mental și fizic pentru un alt măcel.

Așadar... action. După umila mea părere însă, *X-COM Enforcer* aduce mai mult a arcade brut decât a action. Pentru că nu știu cum altcumva aș putea numi un joc în care: ajungi să te lupți cu 100 de inamici odată, și mai ieși din învălmășeală fără nici o zgârietură, inamicii lasă în urma lor (după ce s-au sacrificat pentru patrie și neam) punctulețe pătrate și extrem de viu colorate... și cam atât. Nu, nu e vorba că nu am fost în stare să analizez mai bine jocul, doar că... ăsta e jocul, o plimbare ușoară printre hoarde de adversari, culori țipătoare, bulinașe, cerculețe, pătrățele. Ah, era să uit. Odată întors la bază, ai posibilitatea să „cercetezi" alte arme și să îți upgradezi echipamentul. Dar nu vă lăsați înșelați, nu este nici măcar 1% din ceea ce reprezenta cercetarea în celelalte jocuri ale seriei.

Chiar dacă i-ați iertat jocului legătura cu seria *X-COM*, tot mai există o problemă. Dacă ar fi să compar *Enforcer*-ul cu un alt joc pentru a vă da seama cam cu ce se mănâncă, probabil aș alege *MDK*-ul. Dar Enforcer-ul nu se ridică nici măcar la nivelul *MDK*-ului, e undeva jos, foarte jos sub *MDK*. Și nu uitați, vorbim aici de un joc vechi de câțiva ani buni.

De fapt, *X-COM Enforcer* este un joc „prăfuit" și depășit la toate capitolele, inclusiv grafică și sunet. Engine-ul de *Unreal* este și acum un engine performant și arătos, dacă este modificat cu cap, dar *Enforcer*-ul nu că nu ar arăta bine, dar are o grafică ștearsă care nu se evidențează prin NIMIC. Sunetul, la fel... nu că aș cere de la un joc să exceleze la partea sonoră, dar dacă tot am început să evidențiez punctele slabe...

## Terror from the Deep

Probabil, probabil că jocul ăsta ar fi fost privit altfel dacă nu era asociat cu seria *X-COM*, dacă nu zbiera prin toți porii „Joc făcut de mântuială! Avem nevoie de bani, așa că ne-am gândit că dacă scoatem un titlu *X-COM* sigur strângem ceva fonduri".

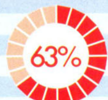
Și chiar așa... cu o grafică învechită și cu un gameplay ce i-ar fi bucurat doar pe gamerii de acum câțiva ani, *X-COM Enforcer* nu prea are șanse să placă. Pur și simplu nu e un joc pe care vi l-aș recomanda, nu de alta dar cred că ajunge cât l-am criticat eu, și nu aș vrea să vă roadeți și voi nervii.

**Mitza**

P.S. S-ar putea ca, într-un mod cu totul uluitor, jocul să vă placă. Recunosc, are unele momente în care toată acea îmbulzeală de nedescris din joc îți dă un oarecare feeling, dar atât.

| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu: | X-Com: Enforcer |
| Gen: | Arcade |
| Producător: | Microprose |
| Distribuitor: | Infogrames |
| Ofertant: | Best Distribution<br>tel.: 01-3455505 |
| Procesor: | PII 350 MHz |
| Memorie RAM: | 64 MB |
| Accelerare 3D: | opțional. |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica: | 15/20 |
| Sunet: | 12/15 |
| Gameplay: | 20/30 |
| Feeling: | 03/05 |
| Storyline: | 03/10 |
| Multiplayer: | 05/10 |
| Impresie: | 05/10 |






Mai, mai zici că e o bomboană



Vă rog să observați numărul de Kills-uri... și sunt de abia la început




# Fallout Tactics

## Și iată că a venit și clipa mult visată.



De ani de zile, **Interplay** cu a sa divizie **14 Degrees East** tace mâlc și, la întrebările fanilor în legătură cu o continuare la *Fallout 2*, ei refuză respectuos să răspundă, sugerând eventual că n-o să mai apară, că alte proiecte au necesitat întreaga lor atenție! Fără îndoială că acest titlu, purtând numele de *Fallout*, va sta în atenția gamerilor din toată lumea, de aceea m-am hotărât (cu foarte mare greutate - cum a venit jocul în redacție am sărit pe el de parcă era ultimul joc ce-l voi mai juca vreodată) să încerc să vă împărtășesc câteva impresii de-ale mele despre jocul în cauză.

Prima diferență majoră care trebuie remarcată încă de la început este că nu avem de-a face cu un RPG, ci cu un „squad-level tactical action game"! Asta nu înseamnă că cei obișnuiți cu toate „minunățiile falloutiene" de genul: crearea personajului principal, perk-uri, interfața și, de ce nu, dialogurile nu le vor revedea în această nouă haină. Esența s-a păstrat, totul seamănă, și aici insist asupra cuvântului seamănă, cu ceea ce ați întâlnit în *Fallout* și *Fallout 2*, doar că unele aspecte au fost mai rafinate sau chiar duse la extreme. Totul până la poveste, care în acest joc este doar un preludiu la acțiunea care va urma în misiunea imediat următoare, deci să nu vă așteptați la cine știe ce poveste, pentru că n-o veți găsi!

## Așaaa...

Vei lua rolul unui „inițiat" al BOS (Brotherhood Of Steel), îți vei alcătui o echipă pusă pe fapte mari și vei începe să „împărtășești" dragostea BOS către triburile înconjurătoare și inamicii aferenți. Și chiar dacă spre sfârșit vei ajunge să fii salvatorul lumii, atitudinea frăției va rămâne aceeași ca în prima zi (cea în care ușile grele de metal s-au deschis în fața ta și ai descoperit că există civilizație și disciplină în tot acest haos - devin patetic, nu?). În baza de operațiuni a frăției există un medic și un mecanic, dar se pare că menirea acestora este doar aceea de a-ți vinde cele trebuincioase supraviețuirii în Wasteland (medikituri, arme, muniție, armuri etc.) și nicidecum să ți le ofere gratis, sau măcar în schimbul unor misiuni speciale (de fapt, toate misiunile sunt speciale!) îndeplinite pentru BOS! Astfel că va trebui să te descurci cu ceea ce vei găsi în timpul misiunilor pentru că a cumpăra o armă mai serioasă sau chiar o power-armor (26K de dolărei frățoși!!!) devine o treabă destul de complicată. Aaah... și am uitat să vă spun că echipa voastră poate atinge numărul de șase oameni, toți dornici (în sinea lor) să posede cel mai bun echipament. Aș putea sugera ca la crearea personajului vostru să insistați asupra dezvoltării încă de la început a trait-ului BARTER pentru a scoate cât mai mulți bani de pe urma echipamentului recuperat de la dușmanii răpuși de glonțul vostru mișelesc tras la o distanță de 40 cu o acuratețe de 92%!!!

Jocul poate fi împărțit pe episoade (având în total 24 de misiuni), acestea fiind etapele peregrinării BOS prin Wasteland pentru a găsi celebra Vault 0, cea care ar fi trebuit să adăpostească cele mai mari valori ale lumii, respectiv tehnologia și toate datele cercetărilor omenirii de până la data izbucnirii conflagrației, toate acestea fiind necesare frăției pentru a reconstrui lumea. Un lucru foarte curios care mi se întâmplă cu acest joc este că are foarte mari probleme cu gestionarea memoriei, astfel că m-am trezit nu de puține ori că programul îmi crăpa când îmi era lumea mai dragă. Acest lucru face din modul „Tough Guy", în care poți salva doar în baza BOS o modalitate de joacă imposibilă pentru mine, ceea ce m-a făcut de altfel să reîncep jocul după ce mă chinuisem cu primele două misiuni, în cadrul celei de-a treia văzând un frumos mesaj de eroare lăfăindu-se pe monitorul meu.

## TBS sau CTB

De vreme ce lupta este aspectul cel mai important al acestui titlu, permiteți-mi să rămân un pic „agățat deasupra" acestui aspect și să încep să pendulez când spre gameplay, când spre grafică și interfață! Avem două moduri în care putem alege să ne îndeplinim menirea: continuous turn-based (CTB) și clasicul turn-based care și acesta se împarte în squad turn-based (STB - toată echipa poate face o mișcare în același timp) și individual turn-based (ITB - fiecare entitate de pe câmpul de luptă beneficia-







ză de tura sa). Introducerea atitudinilor este de asemenea un lucru nou în *Fallout Tactics*, astfel că veți putea alege între modalitatea agresivă (un fel de guns balzing) de comportare a grupului condus de voi și o poziție mai rezervată față de surprizele care pot apărea la fiecare pas. Mai avem și pozițiile corpului, care pot fi extrem de folositoare, în *Fallout Tactics* nemaivăzând celebrele morți de coechipieri din cauza faptului că săracul om era pe traiectoria glonțului intenționat de altfel pentru un inamic.

Dacă vă place să vă țineți oamenii aproape, ca o adevărată echipă, cei cu arme mici de foc pot sta în genunchi în fața celor cu puști de vânătoare și astfel vă garantez că reușita va fi de partea BOS... errr adică a voastră!

La capitolul luptă propriu-zisă ar mai fi fost de lucrat, dar, dată fiind întârzierea cu care a apărut acest titlu pe piață, după câteva amânări și o „amenințare" cum că nu ar mai apărea, pot spune că-i înțeleg pe producători și am toată înțelegerea pentru ei atunci când echipa mea este într-un vehicul (tanc de exemplu) iar acesta primește lovituri serioase de cuțit (da ați citit bine cuțit) iar bara de viață a vehiculului se micșorează văzând cu ochii! Ș'apăi cine-a mai văzut nebuni, care să atace tancul cu un simplu cuțit, altundeva decât în *Fallout*?

## ... & stuff

Am fost extrem de încântat să văd celebrele perk-uri care nu numai că s-au păstrat, dar s-au triplat astfel că fiecare personaj poate deveni unic după ce l-ați recrutat din baza BOS. Recruit Master-ul din fiecare bază BOS vă va pune la dispoziție singura resursă care este „free" din tot jocul, și anume oamenii cu care să vă alcătuiți echipa. De ce spun gratis? Pentru că, deși toți cei pe care vrei să-i recrutezi valorează anumite puncte, nu am avut nici o dificultate să-i recrutez pe cei mai buni fără a avea nici o penalitate, deși cred că punctele acelea au fost puse cu un scop anume acolo în joc! Nu vreau să vă privez de plăcerea de a experimenta noile vehicule implementate în *Fallout Tactics*, dar doresc să vă sfătuiesc să nu stocați lucruri esențiale în portbagajul mașinilor (stim-pack, muniție etc). Este doar un sfat! Cei care vor avea răbdarea (și plăcerea) să joace mai multe misiuni vor avea niște surprize din partea mașinilor: plăcute sau NU, după caz!

Unul dintre cele mai importante aspecte ale părții grafice este că *Fallout Tactics* suportă și rezoluții mai mari de 640x480, lucru ce duce la o mai bună supraveghere a câmpului de luptă în momentul în care alegeți o rezoluție mai mare, dar și care vă va putea crea probleme la micile detalii pe care acest joc le are din abundență (obiecte aflate pe jos etc). La fel, în ceea ce privește sunetul, acum ne putem delecta cu un sunet de calitate pozițional 3D folosind EAX, A3D etc. Iar despre multiplayer ce pot spune altceva decât că sniper rifle-ul abia așteaptă să-și facă datoria în LAN sau pe servere special create pentru *Fallout Tactics* (pentru cei avizați! - există o hartă pe numele ei „All your flags are belong to us")

În final, ceea ce mi-a plăcut cel mai mult la *Fallout Tactics* a fost NU tactica, NU strategia, ci UMORUL „bolnav" de care producătorii au dat dovadă și l-au introdus în joc în doze uneori chiar prea mari! Dialoguri între NPC-uri, mesajele afișate când inamicii mor, descrieri de arme, obiecte etc., toate acestea conțin un umor de bună calitate care vă va face cu siguranță să cercetați fiecare colțișor din nivelurile parcurse sau să stați uneori minute bune să urmăriți discuțiile din bazele BOS! Iată că tradiția *Fallout* se păstrează și a dat Domnul (în acest caz specific - **Interplay**) să mai apară și ceva cu numele de *Fallout* chiar dacă destinația este un pic schimbată.

Dacă mi-a plăcut? DA!

Dacă mai vreau? DA!

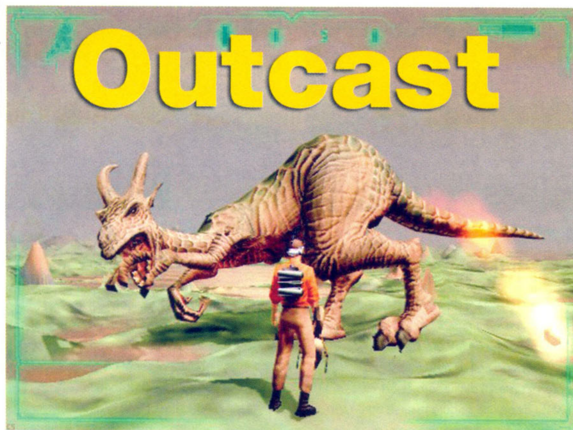
**K'shu**



| LEVEL | Date tehnice |
|---|---|
| Titlu: | Fallout Tactics |
| Gen: | TBS/CTB |
| Producător: | Micro Forte/14°East |
| Distribuitor: | Interplay |
| Ofertant: | Best Distribution tel.: 01-3455505 |
| Procesor: | PII 300 MHz |
| Memorie RAM: | 64 MB |
| Accelerare 3D: | N/A |

| LEVEL | Nota Review |
|---|---|
| Grafica: | 19/20 |
| Sunet: | 15/15 |
| Gameplay: | 29/30 |
| Feeling: | 05/05 |
| Storyline: | 08/10 |
| Multiplayer: | 09/10 |
| Impresie: | 10/10 |






## De ce nu se mai fac jocuri ca acesta?

Rubrica **Review Special** din acest număr are onoarea să cuprindă în paginile ei titlul unui joc pe care eu îl privesc cu venerație. Produs cu tehnologie Voxel de firma belgiană **Appeal**, apărut pe la jumătatea anului 1999 și distribuit de **Infogrames**, *Outcast* reprezintă, pentru mine cel puțin, un punct de referință în istoria genului action/adventure, de fapt, un adevărat moment de glorie (sper că nu și de apogeu) al unei industrii care pare că a cam luat-o cu sania pe costișa calității.

Poveste, grafică, sunet, atmosferă, gameplay - toate tind către maxim. Tot ce aveți nevoie este un computer suficient de dotat pentru a face față mofturilor hard pe care le face un joc pe care nu-l interesează dacă sub carcasă există sau nu un accelerator 3D.

Acestea fiind spuse și îndeplinite, pregătiți-vă pentru o experiență pe care nu o veți uita prea curând (cei care au jucat/terminat *Outcast* știu foarte bine la ce mă refer).

## E și FPS...

În urmă cu câteva săptămâni, pe forumul de pe pagina de Internet a revistei noastre, discutam cu cineva despre articolul FPS Universe și despre jocurile incluse sau omise în/din acesta. Din reply în reply am ajuns să spun că îmi pare rău că nu am amintit și *Outcast*-ul în acest articol... de FPS-uri. În acel moment, interlocutorul meu, cot la cot cu Mitza, mi-au dat replica: Bine, dom'le, *Outcast* e action/adventure, nu FPS! Corect, le spun eu, dar ce mă fac cu orele de luptă grea pe care am dus-o împotriva soldaților din provinciile planetei Adelpha, pe care am fost nevoit (și încântat) să le parcurg de-a lungul a câteva zile bune de joc plin de substanță. Deși *Outcast* se poate juca atât din perspectivă 3rd person cât și la persoana I, am preferat, ca fan al genului FirstPerson, a doua variantă, care de fiecare dată îmi dă cea mai puternică senzație de „acolo". Ei bine, această perspectivă, combinată cu luptele pe care le-am dat, m-a condus la concluzia că *Outcast* poate fi catalogat drept action/adventure cu elemente de FPS.

Închid însă paranteza despre perspectivă și continuu prin a vă spune câte ceva despre un storyline bine gândit.

## Lumi confluente

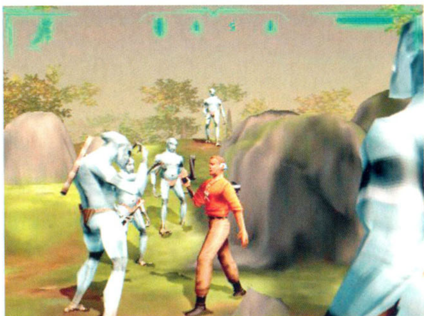
În anul 2007, guvernul american, întotdeauna decis, fără vreun drept special, să riște siguranța întregii lumi de dragul unui experiment, trimite o sondă într-un univers paralel. La câteva minute după începutul misiunii, o formă de viață extraterestră și inteligentă avariază sonda. Drept urmare, pe cerul planetei albastre se deschide o gaură neagră, care se mărește constant, amenințând siguranța Terrei. Același guvern american, conștient că a apăsat pe butonul greșit, încearcă să o dreagă și, pe 6 iunie 2007, trimite în același univers paralel trei oameni de știință împreună cu un ofițer al forțelor speciale, pentru a rezolva problema. După „adelphizare", Cutter, ofițerul amintit mai sus și personajul principal al jocului, se trezește singur într-un sătuc din apropierea polului nord al planetei, purtând un tricou roșu pe care e desenat un semn ciudat, care îi face pe locuitorii Adelphei, numiți în joc talani, să îl considere un fel de Mesia, sosit pentru a-i mântui de răul adus de un tiran odios, Fae Rhan și de locotenentul său, conducătorul forțelor armate, Kroax. Acest Mesia se numește în limba oficială a Adelphei „Ulukai", cuvânt cu care trebuie să se obișnuiască oricine are de gând să joace *Outcast*. Desigur, Ulukai, pe numele lui întreg Slade Cutter, nu este chiar atât de doritor să-i ajute pe nenorociții băștinași și propune un târg: el îi scapă de pacoste, ei îi caută sonda și îl ajută să se întoarcă pe pământ.

Zis și făcut: după o scurtă sesiune de antrenament cu Jan, fiul șefului Gardienilor din Ranzaar (provincia înghețată de pe Adelpha), Cutter intră în pâine și jucătorul în miezul jocului.









Mărturisesc că la început am avut probleme de adaptare. *Outcast* nu este cel mai facil joc pe care l-am văzut, ba din contră. Când eram aproape de final deja știam pe de rost un adevărat dicționar de termeni și denumiri pe care nu sunt convins că le-aș fi învățat prea ușor într-un alt context decât cel al jocului. În plus, atmosfera din *Outcast* este atât de încărcată, jocul este atât de dens populat, încât este destul de greu să te integrezi. Dar, odată ce ai reușit să înțelegi pe deplin povestea, să pricepi tot ce se întâmplă în jurul tău, a juca *Outcast* poate deveni un hobby în sine.

Pentru a vă facilita adaptarea vă spun că Adelpha este împărțită în șase regiuni mari și late: Ranzaar (regiune înzăpezită), Shamazaar (o zonă asemănătoare Orientului extrem), Talanzaar (București + sectorul agricol Ilfov – varianta Adelpha), Okasankaar (închipuiți-vă în Constanța), Okaar (loc păduralnic) și, în fine, Motazaar (Apusenii de pe Adelpha unde moții talani extrag helidium; o provincie lipsită de apă și vegetație). Aceasta ar fi, în mare, „împărțeala" geografică a planetei pe care Cutter are posibilitatea de a o colinda după bunul plac, în lung și-n lat, prin intermediul unor porți pe care vi le puteți închipui ca mici găuri de vierme (vezi Star Trek pentru documentare de specialitate), care însă nu fac legătura între spații siderale îndepărtate, ci între provinciile mai sus amintite. Problema este că, uneori, aceste portale (daoka, pe numele lor adelph) trebuie găsite sau lipsite de protecție militară înainte de a putea fi folosite, ceea ce face din *Outcast* un joc FOARTE antrenant (mai ales pentru cei ahtiați după acțiune/aventură).

După această descriere geografică a planetei, trebuie să-i fac și o descriere spirituală. Talanii trăiesc sub influența a patru forțe spirituale: Ka (specifică shamaz-ilor, liderilor spirituali ai talanilor, care au capacitatea de a vindeca), Fae (specifică soldaților), Eleuee (specifică artiștilor) și Gandha (specifică muncitorilor). Pe parcursul jocului, Cutter are de-a face cu manifestări ale tuturor celor patru forțe și trebuie să le folosească uneori pentru a rezolva anumite quest-uri. Planeta este împânzită cu temple și fortărețe, cu simboluri și locuri magice, iar Cutter va fi obligat, mai devreme sau mai târziu, să treacă prin toate (în fine, nu chiar obligat, pentru că unele quest-uri sunt adiționale, dar e pur și simplu păcat să pierzi anumite momente doar din lene).

## Mai devreme sau mai târziu

M-am legat de sintagma asta pentru că mi se pare că definește cel mai bine caracteristica principală a jocului, anume libertatea totală de mișcare. Din clipa în care puteți considera că v-ați integrat lumii din *Outcast* (adică ați învățat numele celor mai importante personaje, ați priceput cam cum stau lucrurile măcar în Shamazaar – prima provincie pe care o aveți de „rezolvat" și ați înțeles cu adevărat cum trebuie dusă lupta de eliberare a Adelphei), așadar, din această clipă vă va fi foarte greu să vă mai „deconectați". Au făcut producătorii ce-au făcut și au reușit să conceapă un joc care creează cu adevărat dependență. Dacă însă faceți o pauză de câteva zile, vă veți trezi din nou în incapacitatea de a juca cu eficiență maximă, pentru că probabil nu mai știți nici jumătate din denumirile din *Outcast*. Pentru asemenea cazuri a fost creat un așa-numit LEXIKON, care conține toți termenii mai ciudați întâlniți pe parcursul jocului.

Totuși, asemenea diversitate lingvistică nu avea nici un rost dacă întreg jocul nu ar fi simulat un sistem social și biotic complex. Spun asta pentru că, dacă *Outcast* nu ar fi fost atât de bine realizat, toată nebunia de termeni din joc ar fi fost ridicolă și nu ar fi făcut decât să micșoreze șansele produsului belgian de a intra în istorie. Nu trebuie însă să vă faceți griji în această privință, deoarece (și iarăși voi părea laudativ) *Outcast* este cel mai complet univers virtual în









care am avut ocazia să pătrund vreodată. La baza acestui univers stă un engine foarte bine gândit și un AI de nota 10 (măcar în teorie). Modul de funcționare a inteligenței artificiale este extraordinar de complex în simplitatea lui (adică te tentează să spui că e la mintea cocoșului să realizezi așa ceva, dar belgienii noștri au trecut și de faza cu „practica te omoară"): entitățile din *Outcast* sunt preprogramate într-o anumită măsură, adică le este alocat fie comportament agresiv, fie comportament pașnic. Aici fac loc explicației producătorilor, care este foarte la obiect: dacă pe lângă personajul pașnic Bob (țăran) trece șuierând un proiectil, acesta o ia la goană urlând de groază. Între timp, un alt personaj pașnic, Bill (comerciant) își caută de lucru la o sută de metri mai încolo. Când Bob trece țipând pe lângă Bill, acesta din urmă intră și el în panică și începe și el să țipe și să fugă. Pe când cei doi „pașnici" își duc corzile vocale la limita imposibilului, personajul agresiv Tom (un soldat, să zicem) îi aude și îi vede alergând, drept pentru care pornește vajnic să investigheze cauza panicii celor doi. În cazul în care o descoperă, nu va ezita să deschidă focul asupra... cauzei. Comportamentul firesc al personjelor nu se limitează doar la atât. Să luăm o altă situație ipotetic: să zicem că Slade Cutter se găsește într-o situație dificilă: mai are un singur glonte și trebuie neapărat să intre într-o clădire din Okriana, capitala Adelphei, clădire a cărei intrare este păzită de un soldat. Să nu uităm că orașul se găsește în plin deșert și că apa este o problemă, așa că prin Okriana se plimbă în sens invers acelor de ceas un sacagiu al cărui butoi se află într-o căruță trasă de un twon-ha (un fel de cal ale cărui servicii hipice devin indispensabile în *Outcast*). Soldatul pus de pază stă ce stă, dar i se face și lui sete la un moment dat. Între timp, sacagiul nostru se apropie și soldatul se duce să se... adape. Acesta este momentul acțiunii: cu ultimul glonte, Cutter sperie twon-ha-ul sacagiului și căruța o ia la goană, lăsându-l pe soldat cu buzele umflate (la propriu și la figurat). Acesta se întoarce la locul de gardă, dar setea se dovedește mai puternică, așa că, în cele din urmă, pleacă prin oraș în căutarea sacagiului. De aici lucrurile sunt evidente...

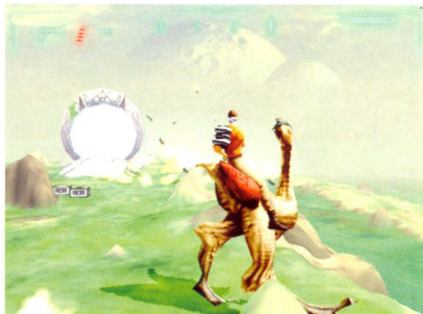
Pentru a accentua și mai mult latura umană a comportamentului personajelor din *Outcast* mai amintesc un singur lucru: dacă soldații dintr-o tabără stau relaxați la o șuetă, atunci Cutter se va putea apropia mult mai ușor de ei (pentru a planta ceva semințe de floarea dinamitei, de pildă) deoarece, ca pentru orice ființă cunoscută, starea de lenevealǎ duce invariabil la o scădere a acuității simțurilor. Dacă însă soldații noștri sunt în alertă, atunci sunt capabili să audă chiar și cel mai mic sunet pe care îl produce Cutter și nu vor ezita să îl atace.

După cum se vede, *Outcast* este dominat de interactivitate. Așa se face că producătorii au reușit să implementeze cu succes un (l-aș numi eu) „modul de bârfă", care funcționează destul de bine. Iată despre ce este vorba: să presupunem că simpaticul Cutter se enervează pe cine știe ce amărât de țăran și scoate pistolul (sau una din multele arme pe care le are la dispoziție, printre care o pușcă cu lunetă și un aruncător de grenade), risipind patruzeci de cartușe în mulțime. Această faptă reprobabilă duce inevitabil la răspândirea unei reputații triste, care va face ca talanii de peste tot să îl privească pe până atunci veneratul Ulukai ca pe un asupritor. Dacă, în schimb, Cutter le ajută pe bătrâne să treacă strada, duce copiii la grădiniță, rezolvă problemele comunale și mai dă și bani cerșetorilor, atunci, vorba shamazului, niciodată nu se vor fi scris cu mai multă ușurință cântece de slavă pentru preamărirea lui Ulukai.

## Lights! Camera! Action/ Adventure!

Partea de acțiune a jocului constă în principal din 'pușcături pe străzi, pe dealuri, prin mlaș-







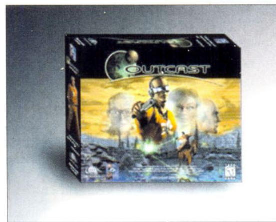


tini și păduri, lupte cot la cot și corp la corp, unii împotriva celorlalți și unul împotriva tuturor. Perspectiva first-person mi-a plăcut în mod special, nu de alta, dar mi s-a părut mai ușor să nimeresc inamicii la persoana I. Partea de action este însă strâns legată de cea de aventură. Cel mai concludent exemplu este stratificarea quest-urilor, care le-aș împărți în fundamentale, suplimentare și ajutătorare. Cele fundamentale sunt și cele indiscutabile: nu le rezolvi, nu vezi filmul de la final. Quest-urile suplimentare sunt cele care îți procură arme mai bune, bani, muniție, dinamită și alte asemenea necesități zilnice. În ceea ce privește quest-urile ajutătoare, fiecare provincie (în afară de Ranzaar și Okaar) are un asemenea quest: în Shamazaar trebuie oprită producția de riss (un fel de orez, hrana de bază a talanilor; fără el soldații sunt mult mai ușor de ucis); în Talanzaar trebuie oprită strângerea taxelor (fără bani, soldații lui Fae Rhan încep să dezerteze); în Okasankaar trebuie oprită producția de pește (pentru a înfometa și mai mult pe deja înfometații soldați); în fine, în Motazaar trebuie oprită producția de helidium, substanță pe baza căreia funcționează armele talanilor (fără ea, armele soldaților devin mult mai slabe). Este evident că nu strică deloc să rezolvi aceste quest-uri ajutătoare, deși se poate trăi/muri mai repede și fără ele.

## Make-up

Ce atâtea plăci grafice și texturi sofisticate? *Comanche*, *Delta Force* sau *Outcast* nu arată bine? Ba arată foarte bine, în măsura în care îți permiți luxul de a pune măcar 400x300 pixeli pe monitor. Scuzați... voxeli. Acești mici pixeli dotați cu volum (altfel zis 3D) ar fi trebuit să constituie baza multor jocuri de calitate, dar plăcile 3D au preluat tămbălăul grafic de pe capul procesorului și au făcut ca jocurile să arate foarte bine, așa că lumea și-a cam întors fața de la tehnologia Voxel. E drept, *Outcast* are ceva probleme grafice, dar, din punctul de vedere al unui pretențios în ale graficii (eu), grafica voxel a jocului este mai mult decât onorabilă, ba chiar fermecătoare. Jucând ceva ca *Outcast* ajungi la concluzia că, de fapt, o grafică imperfectă dar realizată cu bun gust este cu mult mai preferabilă uneia septice, rigide și exacte. E ca și cum ai spune că Monet nu are valoare doar din cauză că nu poți desluși detalii. Nu vreau să intru aici în discuții despre artă și nici să afirm că *Outcast* este, de fapt, un joc impresionist. Vreau doar să spun că trebuie să fim deschiși, să privim și altfel lucrurile decât din perspectiva pe care ne-o bagă pe gât tradiția sau gustul comercial.

Jocul reușește să aducă pe monitoare exact panorama pe care și-o închipuie oricine când se gândește, de pildă, la o zonă mlăștinoasă, la un deșert sau la un oraș arab. *Outcast* e verde, alb sau portocaliu în funcție de si-




tuație și nu pot decât să laud această cromatică bogată și plină de bun gust pe care au știut-o făuri meșterii de la **Appeal**.

Aspectul vizual al jocului este deci foarte bun, e plin de artificii care îl fac pur și simplu delicios, chiar dacă mai scapă câte un sâmbure amar (cum ar fi localizarea complet nefericită a unui talan din Okasankaar în vârful unei case, cu jumătate de corp în mansardă și cu cealaltă aerisindu-se pe acoperiș).

Muzica e interpretată de orchestra filarmonicii din Moscova și aduce tensiune și liniște în sufletul lui Ulukai. Sunetele ambientale creează cu adevărat, alături de imagini, o experiență completă. Fără sonor, *Outcast* e ca un film de calitate care a luat (pe bune) Oscarul pentru sunet și muzică văzut pe un televizor cu difuzoarele stricate.

M-aș simți vinovat dacă nu aș aminti una din marile calități ale jocului: *Outcast* nu este deloc comercial (în sensul american al cuvântului), ba din contră, e european.

Aș putea spune că are clasă, alături de un final ciudat: chiar dacă Slade Cutter salvează ambele lumi, tipa (cu care se întrevedea o poveste americană cu sex oriunde altundeva decât în dormitor) moare împușcată pe la spate.

În plus, în Okriana se aud în permanență acordurile falsate ale muzicii din războiul astrofizic care a fost *Star Wars* (fără supărare, domnu' Lucas, dar povestea SW e tipic americană.

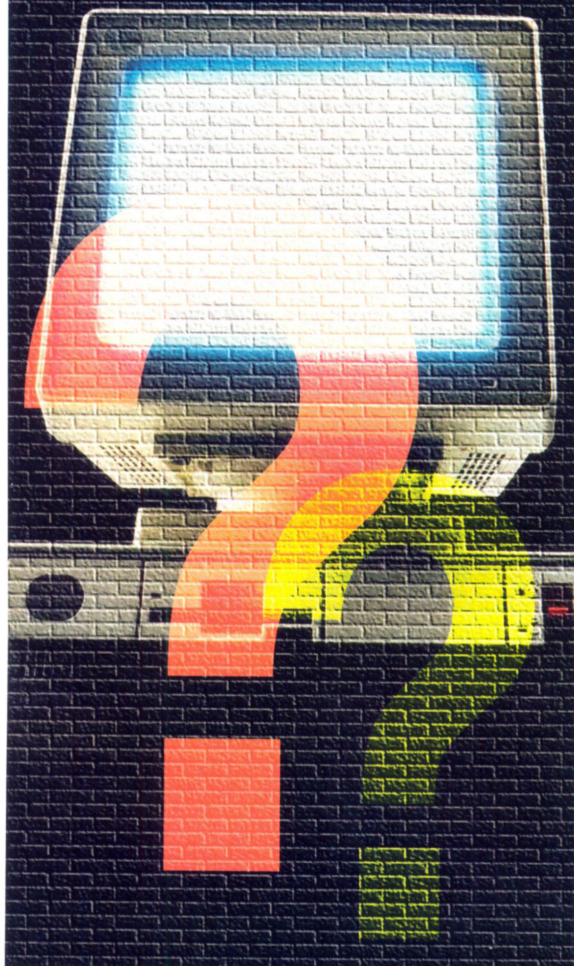
Să fim serioși: încă „netuleiatul" Luke Skywalker se duce la Yoda ca Van-Damme la maestrul de „cunfu" și învață căile „sforței" ca rețetă a salvării universului). Cutter, în schimb, e un tip versat, trecut prin oțeturile vieții, care nu prea are chef să facă pe salvatorul și care nici măcar nu se alege cu Marion Wolfe după zeci de quest-uri obositoare, uciderea a doi monștri, eliminarea lui Kroax, recuperarea sondei și emanciparea Adelphei. Fae Rhan „automoare", fiind de fapt unul din membrii expediției care s-a crezut mai deștept și, după ce i-a ucis pe ceilalți, în afară de Cutter, a încercat să tiranizeze lumea paralelă. În ce privește cele cinci MON-uri (povestea din *Outcast* se bazează pe recuperarea acestor obiecte sacre), aflați că sunt de fapt doar componente hardware după care am umblat tot jocul și tot nu am priceput la ce au folosit (aștept lămuriri pe adresa redacției).

La final, vă mărturisesc că *Outcast* mi-a plăcut pentru tot ce-am amintit de-a lungul articolului, dar nu mi-ar fi plăcut la fel de mult dacă nu aș fi putut să vânez călare pe twon-ha tigri în câmpiile de pe Adelpha, ceea ce vă urez din tot sufletul și vouă, celor blazați și sătui de „oferta pieței".

**Mike**

# Calculatorul, prieten sau duşman?

## Mic studiu despre ...



În ziua de azi, computerul intră în relații complexe de interdependență cu omul. Pentru copil, calculatorul, un mecanism artificial, lipsit de viață, devine un partener de joc autonom. Relația aceasta este una iluzorie, dar tocmai iluzia, virtualul este esența jocurilor pe calculator.

Calculatorul personal (PC) a înlocuit câinele și pisica, bietele viețăți fiind cu greu acceptate într-o familie din cauza responsabilităților pe care le implică; el reprezintă totodată și un simbol al copilăriei zilelor noastre, al singurătății copilului de la oraș care caută în această lume electronică un prieten.

## Lumini și umbre în viața orașului

Rupt de natură, copilul orașului contemporan trăiește într-o lume mecanizată în care predomină luminile artificiale, ecranele pe care se succed cu repeziciune imagini, mașini ce fac un vacarm total, unde sistemele de semnalizare sonoră fac un zgomot asurzitor, în care computerele sunt aproape indispensabile, unde totul în jur sună și se află în continuă mișcare. În acest mediu, copilul nu are altă alternativă decât să se adapteze și, din această cauză, el percepe lumea ca pe ceva înfricoșător, plin de pericole. Prin acest fapt explică medicii creșterea proporției de dereglări psihice la copii. Psihologii spun că au apărut o mulțime de copii nevrotici (nevroză - nume generic dat afecțiunilor sistemului nervos provocate de tulburarea dinamicii normale a proceselor nervoase în urma unor solicitări psihice excesive) care trăiesc într-o stare de teroare aproape permanentă. Această teroare este numită „frică obsesivă". Ea nu se manifestă numai față de lucruri ca întuneric sau moarte, ci și față de lumea înconjurătoare. Consecințele acesteia sunt defectele de vorbire și ticurile nervoase. Dezvoltându-se, adică manifestându-se din ce în ce mai des, această frică îl face pe copil pasiv, timid, nehotărât sau, dimpotrivă, agresiv. Astfel apare în mintea copilului întrebarea: Cum să birui frica? De multe ori răspunsul cel mai ușor de acceptat pentru ei este simplu să devii tu însuți fioros. Aici trebuie adăugată alienarea: înstrăinarea de lume, chiar izolarea de ea, datorită lipsei de comunicare reală cu cei din jur, începând cu ruperea relațiilor cu animalele de casă cu care comunici complex. Cum comunicarea implică și responsabilitate, fuga de comunicare poate fi privită ca o fugă de responsabilitate.

## Lumi întrepătrunse

Sentimentul că fiecare are un caracter excepțional și o personalitate umană irepetabilă este în mod incontestabil o parte integrantă a firii noastre, dar când în fiecare zi vede și ia

parte virtual la omoruri, torturi, război, copilul nu va mai păstra sentimentul de respect față de viața celorlalți oameni, ci își va însuși ideea care se formează odată cu sentimentul fricii obsesive, că viața omenească nu reprezintă nimic, că nu are nici o valoare și se va deprinde să accepte moartea ca pe un lucru cumplit, însă de domeniul cotidianului. Unde poate vedea copilul vremurilor noastre și crime, și violuri, și cadavre ciopârțite? Desigur la televizor și la computer. O comparație interesantă este cea între vechii eroi ai desenelor animate și cei actuali. Dacă cei vechi erau doar simpatici și naivi, cei noi sunt mai degrabă niște băieți duri care, făcând ordine și restaurând dreptatea, „caftesc" adversari în dreapta și stânga, evocând o bandă de tineri din viața reală. În conștiința copiilor, care adesea nu este protejată de nimic, abundența terifiantului face ca în cele din urmă sensibilitatea, nu să dispară, dar să devină ceva rușinos și care trebuie ascuns, deoarece copilul, spre deosebire de adolescent și adult, încă nu distinge cu precizie artificialul de realitate. El reacționează în mod sincer și violent la imaginea pe care o recepționează, nerecunoscând în nici un caz caracterul convențional al acesteia.



## Sănătate... în pioneze

Computerul și televizorul, în fața cărora copiii din ziua de azi își petrec aproape în întregime timpul liber, aduc prejudicii incontestabile sănătății fizice și psihice a copiilor și nu numai a lor. În primul rând, tubul catodic produce o iradiere care conduce la dereglări neuro-somatice în organismul omului: în urma acestei iradieri, sistemul nervos al acestuia se epuizează rapid. În al doilea rând, șederea prelungită în fața televizorului și mai ales în fața calculatorului conduce la tulburări asteno-nevrotice: din cauza sedentarismului se dereglează funcționarea intestinului, din organism se elimină defectuos produșii de catabolism (toxinele rezultate din metabolismul organismului), și copiii se îmbolnăvesc frecvent. Cel mai mult ies în evidență însă tulburările psiho-emoționale legate de acțiunea informațională a televizorului și calculatorului asupra organismului copilului. Copiilor și adolescenților obișnuiți să stea la computer sau televizor le slăbește memoria; ei asimilează mai greu, nu se pot concentra la ore; suferă de insomnie; devin agitați, irascibili, supărăcioși. Se înrăutățesc și relațiile cu părinții, îndeosebi dacă aceștia le cer să se desprindă de televizor sau, după caz, calculator, cu alte cuvinte aceștia devin dependenți de televizor/calculator precum narcomanul de droguri.

Copilul, așa cum am mai spus, delimitează cu greu imaginarul de realitate. Lui și adolescentului le este mai ușor decât adultului să se refugieze în lumea iluziei; și întrucât această viață este mult mai interesantă și mai bogată în întâmplări decât viața proprie, cea de zi cu zi, el preferă viața imaginară. În fața ecranului, el pierde simțul realității și al timpului și se scufundă într-o stare stranie de somnolență. Viața pe care o oferă computerul și în care trăiește sentimente atât de puternice, i se pare acestuia mai „adevărată" decât cea autentică. Revenind, în mod obligat, din lumea iluziei, el își vede existența în culori cenușii și plicticoase, iar apropiații săi i se par neînsemnați și jalnici. Nici chiar adolescentul nu înțelege de ce îl atrage atât de mult computerul, de ce îi place să privească filme și să joace jocuri violente. În viața cotidiană totul este insipid - pe când dincolo, totul este plin de senzații tari. Jocurile și filmele de acțiune îi imprimă copilului ideea de dispreț față de cel slab, îl forțează să adopte nu numai un mod de viață, ci și o atitudine față de oameni, obraznică și lipsită de respect, incompatibilă cu modestia. Aici intervine acel teribilism al vârstei, sentimentul tânărului că ar fi cineva, și nu mai ține cont de opoziția celor care au într-adevăr experiență de viață.

## Drogul digital

Este dureros faptul că unii adolescenți au devenit psihologic dependenți de computer, utilizându-l fără discernământ. Pierzându-și treptat individualitatea, se depersonalizează, iar ceea ce are cel mai mult de suferit este mai ales moralitatea.Însă jocurile pe calculator au efecte contradictorii de la individ la individ, dezvoltând la unii intelectul și modul logic de a gândi. Se consideră că jocurile pe computer dezvoltă imaginația. O imaginație bogată este socotită însușire a unui suflet înzestrat. Ea poate fi stimulată și dezvoltată în numeroase feluri.

Computerul este doar un obiect, un produs al progresului tehnologic, el nu este în sine nici bun nici rău. Bun sau rău îl poate face voința omului - depinde de modul în care folosim această invenție complexă. În prezent nu ne mai putem descurca fără a întrebuința computerul ca instrument practic în toate sferele vieții sociale. Însă influența lor malefică asupra sănătății fizice a omului nu poate fi negată. Nu degeaba s-au stabilit în toată lumea norme de timp pentru jocul, și lucrul în general, pe calculator. Medicii știu bine că toți „gamerii" au un nivel scăzut al leucocitelor (globulelor albe) în sânge, deci este afectată funcția de apărare a organismului, scade rezistența la îmbolnăviri, în special la cele oncologice (oncologia este o ramură a medicinii care se ocupă cu studierea tumorilor și a mijloacelor de prevenire, depistare și de tratament a cancerului).

Dacă unui adolescent cu un psihic mai puternic și mai rezistent jocul pe calculator nu-i pricinuiește o vătămare însemnată, pentru altul poate reprezenta o doză de otravă mică, dar mortală. Există persoane susceptibile de o criză epileptică în momentul urmăririi unei emisiuni la televizor ori în timpul derulării unui joc sau al unei aplicații pe computer. Părinții trebuie să acorde o atenție constantă copiilor în timpul folosirii calculatorului de către aceștia.

## Singurătate alături de calculator

Când te joci pe calculator nu ai nevoie de tovarăși de joacă, partener fiind el, computerul: te joci pe el, în el și cu el. Jocurile fiind foarte atractive și captivante, tendințele părinților de a-și smulge fiul sau fiica de la joc se soldează adesea cu scandaluri cumplite, crize de isterie și convulsii. A-l desprinde pe copil de televizor tot este mai ușor: orice film sau emisiune are un sfârșit. Jocul pe calculator însă poate con-

tinua la nesfârşit: pierzând, vrei să câştigi, iar câştigând să obţii un rezultat şi mai bun. Se produce o vlăguire a organismului, deşi jucătorului (sau celor ce îl observă) i se pare uneori că este concentrat şi calm. Specificul jocului pe calculator este acela că face din om nu un spectator pasiv, ci o persoană care intervine în mod activ şi care trăieşte, acţionează, nu în lumea noastră, ci în alta care nu există cu adevărat.

A nu avea televizor sau calculator în casă înseamnă a fi prea diferit de norma care se consideră că este general acceptată. Toţi părinţii însă trebuie să se străduiască a reduce contactul copilului cu acestea (pentru păstrarea sănătăţii fizice) şi să-l facă strict selectiv (pentru păstrarea integrităţii morale). Stabilitatea în moralitate este necesară mai ales la intrarea pe Internet, unde site-urile cu un conţinut explicit sunt din abundenţă.

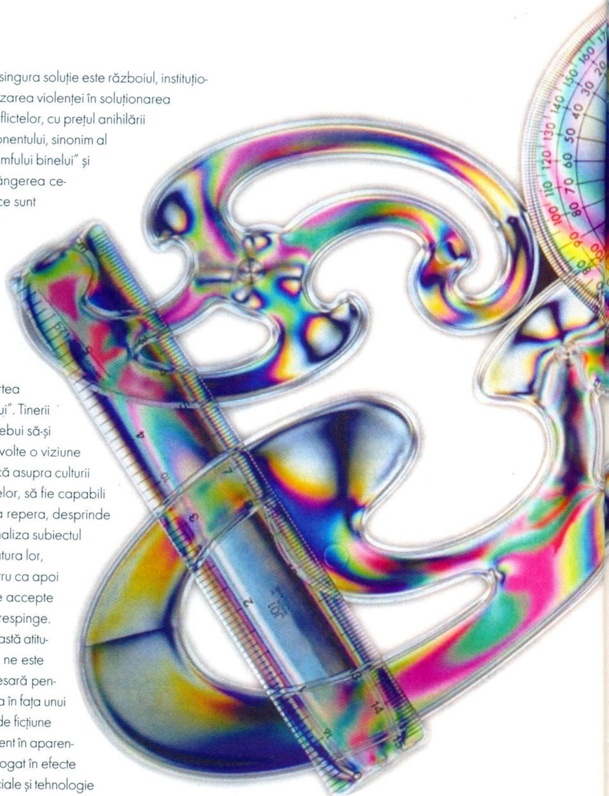
Pentru a nu interpreta greşit ceea ce vede şi aude la televizor sau calculator, adolescentul şi copilul în general trebuie să aibă în prealabil o educaţie morală şi spirituală bine fondată. Părinţii, oricât ar fi de ocupaţi, trebuie să dea o mai mare importanţă discuţiilor şi petrecerii timpului liber împreună cu copiii. Atât timp cât copilul este mic, el este încă deschis faţă de adulţi şi crede cu uşurinţă spusele lor, învăţăturile primite (atât cele bune cât şi cele rele) acum fiind întipărite în memorie pentru toată viaţa.

## Violenţa - preferata reţelelor

În ziua de astăzi în cluburile unde se pot face jocuri în reţea, copiii şi adolescenţii preferă jocurile first person shooter în detrimentul RTS-urilor şi mai puţin al simulatoarelor, de orice fel. Pe faţa lor se poate observa plăcerea de a se omorî virtual între ei, însă puţin probabil este că unul dintre cei ce folosesc un lansator de rachete sau una dintre armele cu efecte devastatoare şi cu aspect futuristic pentru a-şi „anihila" prietenii într-un joc ar avea măcar curajul de a ţine în mână un „banal" pistol încărcat şi să-l îndrepte spre cineva. Aceste tipuri de jocuri sunt preferate pentru că este mai multă „acţiune" şi suspans decât în altele, necesită concentrare şi viteză de reacţie.

Una dintre soluţiile acceptate de societate este interzicerea jocurilor şi a filmelor violente, „interzis tinerilor sub xy ani" (de exemplu, în Germania, Quake-urile au fost interzise), însă aici se greşeşte pentru că prin interzicere se încurajează de fapt acea acţiune. Remediul este educaţia dată de societate, de familie - începând de la o vârstă fragedă, şi nu în ultimul rând formarea gândirii proprii a fiecărui individ, ce trebuie şlefuită şi îndreptată într-o direcţie pozitivă.

Majoritatea jocurilor şi unele filme scot în evidenţă războiul mai mult decât dialogul şi înţelegerea. În viziunea lor, dialogul este imposibil; singura soluţie este războiul, instituţionalizarea violenţei în soluţionarea conflictelor, cu preţul anihilării oponentului, sinonim al „triumfului binelui" şi înfrângerea celor ce sunt de „partea răului". Tinerii ar trebui să-şi dezvolte o viziune critică asupra culturii filmelor, să fie capabili de a repera, desprinde şi analiza subiectul şi natura lor, pentru ca apoi să le accepte sau respinge. Această atitudine ne este necesară pentru ca în faţa unui film de ficţiune inocent în aparenţă, bogat în efecte speciale şi tehnologie avansată, să fim alerţi şi critici, deoarece numai astfel vom înfrânge ameninţarea de a deveni incapabili de a reflecta asupra culturii imaginilor.



## Şi totuşi...

Acum să privim şi partea cealaltă a problemei. Da, într-adevăr, calculatorul este un prieten, deoarece personal computer-ul poate aborda probleme de la procesare de texte, până la proiectare şi animaţie 3D; muzica poate fi înregistrată, editată şi redată cu uşurinţă de calculator. Computerele au revoluţionat ştiinţa şi tehnologia.

Sondele spaţiale, sateliţii TV şi sistemele de detecţie a armelor depind de computere. Ele fac posibilă efectuarea de teste ale reacţiilor chimice şi nucleare, fără experimente reale.

În industria de automobile şi nu numai, computerele sunt folosite la proiectare, apoi sunt construite cu ajutorul roboţilor. În autovehicul, un computer verifică motorul, frânele şi sistemul de conducere, făcându-l mai sigur. Acasă, computerele pot fi folosite la controlul temperaturii, al iluminării şi al securităţii.

## Un aliat incontestabil în instruire

Să nu uităm că aceste maşini au schimbat modul în care trăim, conectând oameni şi locuri. Internetul corectează computere de pe întreaga planetă, permiţând să fie transmise mesaje şi informaţii în câteva secunde. Tot Internetul facilitează oamenilor un acces rapid la informaţii, cunoştinţe, divertisment şi opinii. Copiii pot vizita muzee şi galerii din Franţa, Japonia sau Anglia doar cu un click de mouse. Internetul a început să se extindă rapid, când World Wide Web-ul a fost făcut public în 1993. Internetul este deseori numit „cyberspace", acest cuvânt fiind folosit prima dată de William Gibson în 1984 în romanul science-fiction Neuromancer.

Datorită calculatorului putem vorbi de biblioteci şi de enciclopedii digitale, în care sunt stocate cantităţi uriaşe de informaţii. Acestea prezintă mai multe avantaje, începând de la spaţiul restrâns pe care îl ocupă şi terminând cu uşurinţa cu care poţi ajunge la informaţia căutată. Învăţarea unei limbi străine nu mai este as-



tăzi o problemă, existând numeroase metode de studiu pentru toate categoriile de utilizatori. Implicațiile, influențele și consecințele dezvoltării impetuoase a tehnologiei informației asupra vieții umane în general, sunt, până în prezent, incomplet înțelese. Totuși, este clar că aceasta influențează publicul și întreaga societate, ceea ce nu înțelegem pe deplin este cum și în ce măsură.

## Istorie în plin proces de accelerare

Ritmul din ce în ce mai rapid al dezvoltării tehnologiilor în noi sisteme de comunicare este o caracteristică a timpului nostru. Dacă au trebuit să treacă trei secole de la inventarea tiparului până la apariția ziarului ca mijloc de comunicare, au fost necesari doar 33 de ani (din 1888 până în 1921) între momentul descoperirii de către Hertz a undelor radio și începuturile radiodifuziunii în Statele Unite. Similar, deși primul computer electronic a fost construit în 1946 (bazat pe tehnologia tuburilor cu vid), microcipul, care este componenta esențială a computerelor de astăzi, a fost inventat în 1971 de Marcian Hoff. Tocmai acest calculator personal ar putea fi o componentă de bază cel puțin pentru o parte dintre sistemele de comunicare ale viitorului. Gradul în care s-a accelerat ritmul dezvoltării poate fi observat ușor: în 1975 a început comercializarea în proporție de masă a calculatoarelor personale. La început, doar corporațiile, guvernele și alte agenții care aveau bani mulți și spațiu suficient puteau folosi uriașele centre de calcul bazate pe tehnologia tuburilor cu vid. Pe atunci aceste mașini păreau nemaipomenite; ele puteau stoca și procesa o cantitate enormă de informații, pentru vremea aceea, cu o viteză la fel de incredibilă. Oamenii de știință, obișnuiți să muncească săptămâni sau chiar luni întregi pentru a deriva o ecuație sau a efectua analize, s-au confruntat deodată cu faptul că trebuiau să-și schimbe modul și ritmul de lucru. Pentru a face în câteva minute ceea ce altădată făceau în săptămâni întregi și pentru a rămâne competitivi cu alți oameni de știință, a fost necesar ca ei să învețe cum să folosească o astfel de mașină de informații, care arăta ca și cum ar fi venit dintr-un film science-fiction. Perioada uriașei unități centrale de calcul bazată pe tubul cu vid a fost scurtă. Progresele rapide făcute în domeniul miniaturizării și producției de masă a părților componente a redus considerabil spațiul și banii necesari pentru a deține un calculator. De asemenea, progresul rapid în privința soft-ului a făcut calculatoarele mai „prietenoase cu utilizatorul". Astăzi, aproape oricine poate avea un calculator ale cărui capacități și viteză le depășesc cu mult pe cele ale unităților de calcul care acum doar un deceniu erau considerate minuni ale tehnologiei.

Fără îndoială că această tendință va continua. Este un fapt dovedit că, odată ce un calculator este cumpărat și adus acasă, chiar dacă este unul performant, apar imediat presiuni din partea familiei pentru cumpărarea mai multor calculatoare. În multe cazuri, ceilalți membri ai familiei vor să îl folosească pentru rezolvarea lucrărilor pe care le-au adus de la birou, sau vor să-și țină contabilitatea casei, corespondența, să-și facă cumpărăturile sau să țină evidența unor documente, copiii vor calculatoare pentru a-și face temele sau pentru recreere. Un singur calculator personal, indiferent de viteza și capacitatea pe care le are, nu poate face față la toate aceste cereri, de aceea familiile cu mai multe calculatoare devin din ce în ce mai numeroase.

## A doua alfabetizare

Așa cum, în scolul al XIX-lea, omul de rând a trebuit să învețe să citească pentru a folosi ziarul, astăzi oamenii trebuie să se „alfabetizeze" în computere înainte ca mijloacele de comunicare bazete pe computere să poată apărea și să aibă succes. Și întocmai cum dezvoltarea sistemului educației publice a fost esențial pentru ca oamenii să învețe să citească, la fel de esențial este și sistemul public de educație pentru această „a doua alfabetizare". Nivelul abilității necesare pentru a folosi calculatoarele personale, la fel ca și nivelul necesar cititului și scrisului pentru a folosi ziarele, este într-adevăr minim. Oamenii nu trebuie să devină programatori, așa cum nici cititorii ziarelor nu au fost nevoiți să devină reporteri sau editori.

În ciuda acestor abilități ușor de dobândit, este adesea înfricoșător pentru oameni, mai ales pentru adulți, să fie obligați să învețe modalități noi de a face anumite lucruri. Deoarece mulți copii se familiarizează cu folosirea computerelor în școala elementară, gimnaziu și liceu, se produce o inversare de roluri între adulți și copiii lor.

Situația tradițională, în care părinții au mai multe abilități decât copiii lor în privința informațiilor esențiale pentru muncă, divertisment și supraviețuire, este adesea răsturnată. Astfel, copiii dobândesc un confort psihic, deoarece știu cum să utilizeze calculatorul înainte ca părinții lor s-o știe.

Frustrarea determinată de aceste relații „desincronizate" este evidentă în cazul multor persoane, părinți sau frați mai mari, care suferă umilința de a fi tratați ca primitivi de către frații mai mici, familiarizați cu utilizarea calculatorului. Astfel de disfuncții în cadrul vieții de familie și al muncii sunt trăsături obișnuite, dar temporare ale revoluțiilor tehnologice.

## Rău cu rău, dar mai rău fără rău

În concluzie, în secolul computerizării generale, a-l ține pe tânăr într-o izolare față de calculatoare înseamnă a complica pentru el viața adultă care îi stă în față, studiile și, poate, chiar activitatea profesională. De aceea, construirea unui sistem de apărare interioară trebuie să devină sarcina principală a părinților contemporani care țin la binele copiilor lor.

Computerul trebuie pus în slujba familiei, deoarece imaginea vizuală stă la baza procesului de învățare, ea este cea care rămâne cel mai ușor în memorie.

Limbajul vizual al artei cinematografice poate penetra până în sufletul copilului, de aceea este important ce se rostește prin acest limbaj. Interdicția părinților trebuie motivată, sarcina lor este să explice într-un mod accesibil copilului și să-l ajute a distinge ceea ce este rău de ceea ce este bine.

**Ionutz de la Iași**
**aka Shadow**



# Tratat de Istoria RPG-urilor

## Un aspect care nu trebuie tratat cu ușurință!

Iată că mi-a venit și mie rândul să-mi dau cu părarea despre un anumit gen, și ce putea oare să-mi pice, dacă nu RPG-urile, dragostea mea de-o viață! Vom ajunge încet-încet (cred) și la contemporanii noștri, dar să o luăm încetișor cu începutul! În primul rând, ce este un RPG? RPG-ul este un mod de viață pentru unii, un joc ce-l ajută pe gamer să fie așa cum și-a dorit în cele mai frumoase vise ale sale: frumos, deștept și cu bani. Și totuși, unde începe totul, unde putem trage o linie între RPG-urile Board Game și cele pe PC? Ei bine, nu putem trage o linie decât imaginară, deoarece primul gen exercită influențe puternice asupra celui din urmă și viceversa.

### Un pic din începuturi

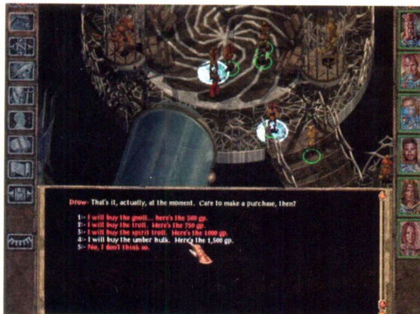
Ceea ce este interesant este faptul că avem parte de nume mari care se leagă de această mică lume pe care RPG-urile o alcătuiesc, printre care aș putea aminti de un H. G. Wells, care în 1915 (da, nu este o greșeală de tipar) publica o carte numită Little Wars care conținea un set de reguli „wargame". Tot Wells a fost acela care a sugerat colecționarea unor figurine care să fie reprezentarea anumitor forțe, asta pentru a adăuga savoare și senzația de apartenență la un astfel de joc de război. Așa că vedeți că rădăcinile sunt destul de adânci în straturile istoriei și, dacă am dori să facem o paralelă, atunci chiar și jocuri strategice ca șahul sau go pot fi definite tot ca niște wargames (chiar și Napoleon avea cel mai mare wargame din Europa la acea vreme în care el își desfășura forțele pentru o mai bună viziune asupra câmpului de luptă și a calcula niște eventuale rezultate cu mult înainte de lupta propriu-zisă). Dar să nu intrăm prea adânc în acest aspect, pentru că sunt convins că nume de genul *Fallout, Diablo, System Shock* sau *Baldur's Gate* vor fi cele care vă vor trezi cu adevărat interesul!

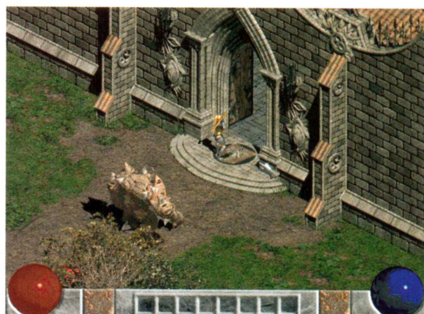
### pe/prin/sub PC

Nopțile se făceau zile, zilele deveneau nopți, concursuri ad-hoc cu prietenul meu LightBringer, care și cum și în cât timp terminăm *Eye of The Beholder*, discuții de ore întregi despre questurile din *Ultima Underworld*, luni întregi petrecute cu un party de 4 personaje pentru a salva lumea în *Might&Magic*, ecrane ce scrollează un RPG de gen <rogue> numit Ragnarok, toate acestea reprezintă frânturi din viața mea de gamer, iarăși, la sfârșit asta este tot ceea ce mai contează: un joc de care-ți aduci aminte cu plăcere, pe care l-ai jucat de n-ai mai știut pe ce lume te afli, ei bine, acesta este un joc care-și merită pe deplin locul în această istorie a RPG-urilor. Dar să nu uităm, totuși, de un *System Shock* (oooh DA! să nu uităm, oare cum am putea!), *Return to Krondor*, un *Battletech*, seria *Final Fantasy*, seria *Ultima* (care a produs și cel de-al IX-lea copil), *Lands of Lore* care și ele își au locul tot în acest „hall of fame", tilturi produse de firme ca **Origin Systems, SSI**.

### acum, aici - în prezent

*System Shock 2* (o urmare mult prea așteptată apărută la ani de zile), *Diablo* (în care regăsim idei din bătrânul *Gauntlet*) și *Diablo 2, Fallout* (primul și unicul) și *Fallout 2* (pe care le-am terminat de cel puțin cinci ori),



*Baldur's Gate* (cu ale lui infernale șapte CD-uri), *Baldur's Gate: Tales of The Sword Coast*, *Baldur's Gate 2* (o capodoperă a genului), și se pare că va vedea cât de curând lumina monitoarelor și *Baldur's Gate: Throne of Bhaal*, și „deja-prea-mult-așteptatul" *Neverwinter Nights*, *Vampire: The Masquerade* (cum e să vezi lumea cu ochi de vampir), *Septerra Core* (nu se putea să-l uit!), *Planescape: Torment* (sau cum este să fii zeu dar să nu știi). Iarăși o înșiruire de titluri care au rămas în istorie și în sufletul gamerilor din toată lumea. Oare ce au ele în comun și ce le dă acest „game-appeal" care-l face pe jucător să revină asupra unui titlu și să-l mai joace încă o dată? Răspunsul, explicația sau ceea ce se vrea o explicație gameristico-științifică se află în rândurile ce vor urma (sper eu din tot sufletul că altfel n-am făcut nici o brânză, darămite un cașcaval! ☺

## Analiza – scurtă și la obiect

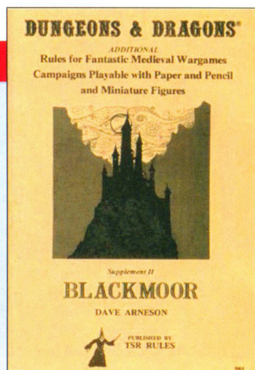
RPG-ul este „un joc de roluri" în care jucătorul ia „frâiele" unui personaj (sau ale unui party = grup de personaje – de exemplu *M&M VI*) și pornește cu ajutorul lui, în acea lume virtuală la eradicarea răului care se pare că a pus stăpânire pe lume. N-o să insist asupra scenariilor, care în unele RPG-uri sunt de-a dreptul fabuloase (*Fallout*) introducând o nouă dimensiune în universul jocurilor pe calculator. Acest(e) personaj(e) poate fi un luptător care ascultă numai de calea sabiei, un paladin cu puteri magice de vindecare și de protecție împotriva răului, un vrăjitor sau amazoană (D2, D3 și alte indicative topografice), un supraviețuitor al unui holocaust atomic (oooh NU, iarăși *Fallout*?), care încet, încet avansează spre sfârșitul jocului (pentru că există un sfârșit). Aici se află secretul din spatele acestui gen: nu-ți ajunge că l-ai învins pe *Diablo* cu amazoana, căci vrei să-l iei de la început și să-l omori pe același demon și cu s'zerkerul. Nu spune nimeni că acțiunea nu este liniară și că nu vei avea parte de aceiași monștri/niveluri/questuri etc., unele titluri se

## Paper RPG

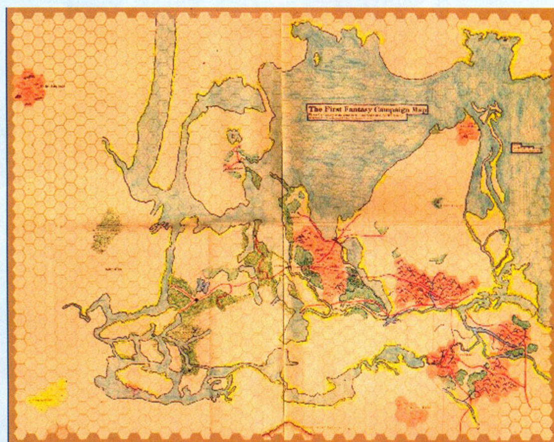
Paper RPG-ul îți dă o senzație cu totul aparte, diferită de cea pe care o oferă un RPG pe computer. N-o să insist prea mult asupra genului „de hârtie", dar această mică oglindă își are locul ei aici pentru că trebuie ca acest gen să-și găsească și el locșorul lui în acest articol.

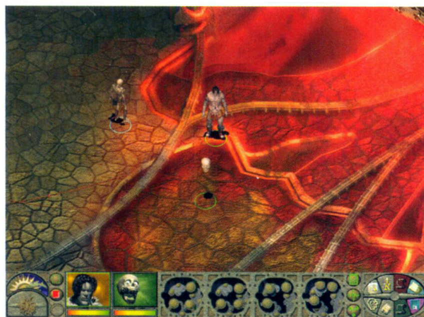
Dave Arneson este prea des uitat în analele istoriei role-playing, în ciuda rolului crucial pe care l-a avut în crearea primului joc role-playing: Dungeons & Dragons. E. Gary Gygax este cel care a scris și definit actualele reguli AD&D, dar mare parte din materialul folosit vine direct de la D. Arneson, de la „dungeon crawler"-ul său, a cărui acțiune se desfășoară în regatul fantastic al Blackmoor-ului.

Întrebat ce părere are despre RPG-urile pe computer, Dave Arneson a replicat: „



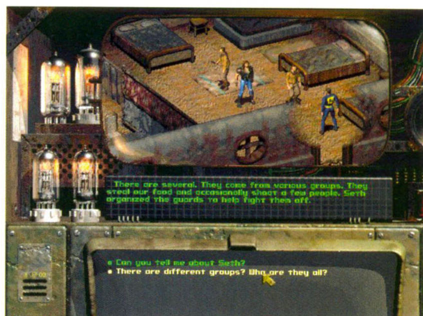

RPG-urile de la începuturi nu erau prea mult despre role-playing. Doar luptă cu personaje diferite, mânuind diverse arme. Astăzi găsesc tot mai mult <on-line play>. Și totuși... câte MUD-uri credeți că există la ora actuală?"










mândresc cu acest lucru (niveluri diferite pentru fiecare tip de personaj ales - vezi *Diablo 2*), iar altora nici că le pasă de acest lucru, dovadă că știu ce potențial au.

Lăsându-te ca să-ți dezvolți eroul așa cum vrei tu, faptul că jocul face tot posibilul să se adapteze alegerilor tale (mai ales în titlurile apărute sub logo-ul **Black Isle**) și faptul că în unele jocuri ajungi ca tu să modifici povestea în funcție de acțiunile tale, toate acestea deschid noi puncte de vedere asupra unui RPG și le face ca să le crească imens cota de rejucabilitate. Și de fapt aici se află secretul: fă-l pe gamer să mai joace încă cel puțin o dată produsul tău și ai câștigat în cursa pentru supraviețuire! Pentru că el va rejuca nu o dată, ci de trei sau patru ori după care va începe să se intereseze dacă nu apare titlul cu numărul 2 lăfăindu-se în coadă. Închei această dizertație cu o întrebare: Mi se pare mie sau RPG-urile au parte de mult mai multe urmări decât alte titluri care se încadrează în alte categorii? Și mă întreb aceasta, pentru că am auzit de un *Ultima IX, Might and Magic VIII, Fallout 3* și *System Shock 3* (??? - doar zvonuri dar vă țin eu la curent), *Final Fantasy IX*, dar nu cred că am auzit de un *Dune 7, Warcraft VI, Starcraft V*!




## „To online or not to online? That, is the question!"

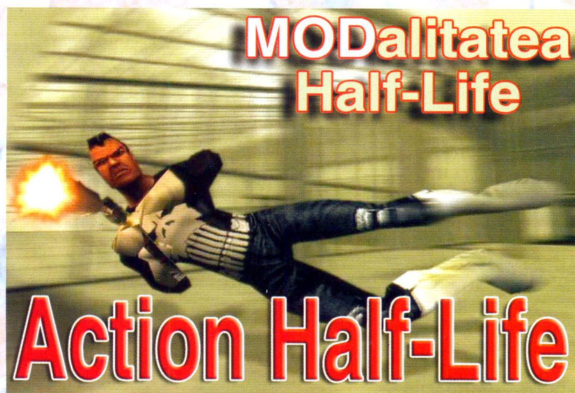
Nu vă mai înnebunesc și eu în acest articol cu jocurile online, mai ales că aveți parte de ele la rubrica preview prin amabilitatea lui Claude care în fiecare lună ne delectează cu lumi virtuale care mai de care mai stranii, fantastice sau SF. Doar atât! RPG-urile online se pare că sunt următorul pas pe care lumea jocurilor este mai mult sau mai puțin pregătită să-l facă. Ați putea privi RPG-urile online ca pe copilul minune (wiz-kid) care peste un timp, dacă nu se va lovi la cap (și va rămâne tâmp), va ajunge să „concerteze" în fiecare casă în care există un PC și o conexiune Internet (hmm... stabilă!).

*Ultima Online, Everquest, Asheron's Call* și viitoarele *Anarchy Online, Dark Ages of Camelot* sunt titluri (sau vor fi) care fac/vor face diferența și poate peste ani într-o altă istorie a RPG-urilor acestea vor fi la capitolul „oldies". Sau NU?

## e-Pilog.com

O mulțime de RPG-uri au ieșit de pe bancurile de producție în anul 2000 și multe altele sunt pe cale de apariție. Eu unul sunt mulțumit cu această stare de fapt. Acest gen a avut parte de vremuri grele acum câțiva ani și sunt sigur că vor mai exista și alte perioade de austeritate. Așa că fanii genului ar fi bine să se bucure de ce au, atâta timp cât au. Pentru că jocuri ca *Wizardry, Ultima IV* sau *Might and Magic* sunt un fel de pietre de încercare, iar influența lor va dăinui!

**K'shu**




Mitza: „A apărut *Action Half-Life*." Mike: „Ce?" Mitza: „*Action Half-Life! Beta 4*. Ia-l de la **Fileplanet**." Caut repede un explorer disponibil, dau trei clicuri în stânga și în dreapta și, după un timp, *AHL* se instala maiestuos pe „stația mea de lucru". Pe când se umpleau procentele albastre ochii mi-au fost năpădiți de lacrimi (era cam mult praf în redacție) și mi-am adus aminte de o după-amiază de acum doi ani când am văzut un joc de rețea de *Action Quake II* la unul din colegi acasă.

Era... altceva. Aveai la dispoziție (și luați aminte, pe atunci nu se inventase *Counter-Strike*) arme din cele rupte din realitate (M4A1 sau puști semi-automate cu lunetă, pistoale din cele pe care le vedeți doar prin Die Hard sau filmele western), asta pe lângă grenade, veste antiglonț, papuci cu „noise-reduction" și nelipsitul cuțit RAMBO (ața, acul și busola nu sunt incluse în preț). Sincer, pe atunci nu am fost prea atent la detalii, dar acel MOD de *Quake II* mi-a rămas bine întipărit în memorie.

## Ca-n filme

*Action Half-Life* mi-a rămas și el întipărit în memorie, dar și pe HDD și asta nu degeaba. *AHL* se vrea (și, în opinia mea, chiar este) un MOD revoluționar. Se pare că tendința anumitor indivizi/firme de a produce asemenea MOD-uri de calitate s-a intensificat, dat fiind succesul enorm al celui mai reușit asemenea MOD de până acum. Dar *Counter-Strike* are o rețetă a succesului practic inimitabilă. Ce se întâmplă atunci cu restul MOD-urilor? În general, se pleacă de la premisa că nici un alt MOD lansat în ultima vreme nu are nici o șansă de a egala succesul Marelui MOD. Păcat, pentru că *Action Half-Life* are destul de multe de oferit.

*Action Half-Life* a fost gândit ca o continuare la *Action Quake II*, dar esența (motorul grafic) a fost schimbat. Engine-ul bătrânului *Half-Life*, deși a început să fie criticat de mulți ca fiind „prea exact, rece, fără personalitate, bun la monștri, slab la arhitectură etc." își demonstrează din nou valoarea în *AHL*. Spun asta nu doar pentru că îmi place mult acest engine, ci și pentru că MOD-ul chiar are ceva special de oferit. Ideea din spatele lui este aceea de a da senzația jucătorilor că sunt eroi ai filmelor de acțiune, ceea ce oferă posibilitatea umplerii hărților cu „vandami", „șvarțănegări" și „brusviliși", toți executând mișcări pe care nici acești mari și de calitate actori nu le prea execută. Cu alte cuvinte, jucătorul intră în pielea cascadorilor din filmele de acțiune și asta prin intermediul unei simple apăsări de tastă. În *Action Half-Life* există tasta „Stunt", care, în combinație cu tastele de mișcare, duce la aruncarea jucătorului în cele mai diverse poziții: ba cu burta pe scări, ba salt mortal cu spatele, ba aruncare de pe un acoperiș pe altul (desigur, tot cu aterizare dureroasă pe burtă), ba, în fine, salt stânga/dreapta, cu picioarele bălăbănindu-i-se în virtutea inerției. Toate aceste scheme visate de mulți și executate de puțini, pe bani grei, pot fi acompaniate de o expresie concentrat-agresivă și de arme pocninde. O astfel de scenă poate fi vizualizată cel mai bine în filmul de lung metraj Matrix, coproducție SUA-United States of America, scena holului. Pentru amatorii de salturi printre gloanțe iubărețe care nu au avut ocazia să joace în acest Matrix există acum *Action Half-Life* care, în mare, e tot ce-și poate dori un pasionat de asemenea scene.

## Platoul de filmare

Hărțile care vin împachetate în arhiva MOD-ului sunt variate și satisfac toate gusturile, vizual ȘI auditiv. Fiecare are personalitatea ei, începând cu mini-hărțile pentru doi jucători până la bănci, vile gigantice și clinici, în care se pot confrunta echipe întregi, în stil *Counter-Strike*. Fiecare din aceste hărți este plină de elemente preluate din filmele de profil. De exemplu, există o hartă compusă dintr-o rețea complicată de



Flying Mike, crouching Mitza



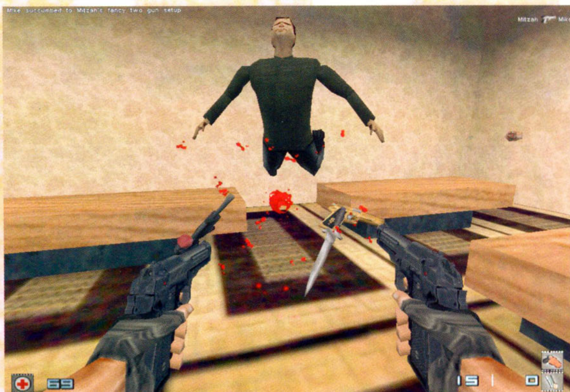
Scena duelului: „Nu-l ucide! Viața mai degrab' răpune-mi, mișelește!"



Un puşcăriaş, cu două pistoale, zboară cu spatele... Hmm, azi o să plouă.



Ţurai.




... şi-uite-aşa se levitează.

străduţe ce unesc un bar, o baie chinezească, un restaurant şi o piaţă. Fiecare din aceste locuri are sunet propriu (de exemplu, o linie muzicală care le face de neconfundat; dacă se întâmplă ca jucătorii să se afle în aceeaşi încăpere şi unul din ei are boxele date prea tare, ceilalţi pot să-l repereze uşor doar în funcţie de muzica pe care o aud). În plus, hărţile din AHL sunt pline de geamuri care, evident, pot fi sparte... cu capul. Jucătorul poate să-şi manifeste simţul artistic într-o serie întreagă de intrări şi ieşiri dramatice prin sticlă şi vitrine, ceea ce conferă jocului un iz de „action" foarte puternic. Dacă vă priviţi personajul din perspectiva altui jucător, veţi avea plăcerea de a-l vedea sărind lateral-dreapta cu două pistoale în mână ale căror încărcătoare se golesc cu trăznete şi fulgere în capul inamicilor.

În aceste condiţii, hărţile din *Action Half-Life* par într-adevăr platouri de filmare, mai ales că la începutul fiecărei runde a unui joc de tip LMS (Last Man Standing) - un fel de CS individual - se aude un „Lights! Cameras! Action!" foarte răspicat din gura unui regizor invizibil.

## Recuzita

Din inventarul jocului fac parte o multitudine de arme şi accesorii, fiecare având parte de o descriere (nu foarte detaliată), prezentarea avantajelor şi a dezavantajelor, precum şi (lucru de remarcat) filmele în care poate fi văzut obiectul respectiv (de exemplu, Desert Eagle poate fi întâlnit în *Desperado, La Femme Nikita* şi *The Replacement Killers*).

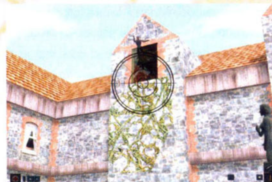
Printre arme (mult mai imprecis reprezentate aici decât în *Counter-Strike*) se numără şase tipuri de pistol (Colt 1911 şi Beretta sunt nelipsite), shotgun, handcannon, SUB-machinegun, assault rifle (M4A1), semi-automated sniper rifle şi chiar cuţite care pot fi aruncate şi recuperate. Fiecare armă poate fi la rândul său controlată: armele automate pot fi trecute în regim semi-automat sau chiar single-shot, ceea ce are un impact foarte mare asupra preciziei. În componenţa inventarului jucătorului mai pot intra clasicele grenade, o vestă antiglonţ, un dispozitiv de ochire cu laser, o pereche de ochelari pentru văzutul pe întuneric, ciubote absorbante de zgomot etc. Important este că nu puteţi deţine decât o armă şi un obiect la un moment dat (excepţie făcând pistoalele, care pot veni şi în seturi de câte două, precum şi SMG-ul, care poate fi deţinut împreună cu o altă armă de calibru mare).

Acestea fiind... înarmate, nu vă rămâne decât să vă convocaţi prietenii la „una mică şi amicală", care poate fi deathmatch, teamplay (echivalentul *CS*), teamplay without rounds (*CS* continuu, fără ture, cu respawn imediat), Last Man Standing, LMS with equipment (adică la început îţi poţi alege întreg echipamentul, nu doar pistolul, cum se întâmplă în DM) şi, în fine, LMS with random equipment (alegerea echipamentului este aleatorie).

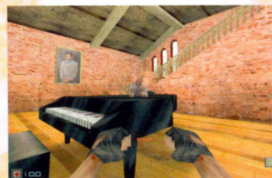
## La MODul care-a răsărit

... sau mai bine zis: ÎN care a răsărit *Action Half-Life*, cu o intrare semiexplozivă pe piaţă, într-o perioadă în care *CS* domină absolut acest segment al industriei, şansele ca *AHL* să fie acceptat ca lider sunt destul de mici. Se prea poate însă ca acum înfocaţii jucători de *Counter-Strike* să obosească un pic, să se mai ducă la vreun film cu *aici completaţi cu actorul atotcapabil favorit* şi să-şi aducă aminte că există *Action Half-Life* (momentan în stadiul de *Beta 4*, dar perfect funcţional şi chiar foarte agreabil). Oricum, oferta modelelor din joc acoperă tot ce-şi poate dori un fan al filmelor de acţiune şi vreau să profit de ocazie pentru a vă spune că Sebah o preferă pe Carrianne (Matrix), rebotezată Sebastiana, Mitza s-a făcut „de cartier" cu Vato, iar Pepper îl preferă pe un nene buhăit cu pălărie, care, ca de altfel toate personajele din *AHL*, arată şi se mişcă destul de penibil. Subsemnatul preferă rolul lui Tony, un băiat rezonabil dar şters (pe baza principiului „mai bine mediocru decât subiect de bârfă").

**Mike**



Senzaţie de zbor... şi cădere liberă.



Şi acum, special pentru voi, un moment liric cu Mitza




# Cossacks: European Wars

## Runda a doua a confruntărilor medievale

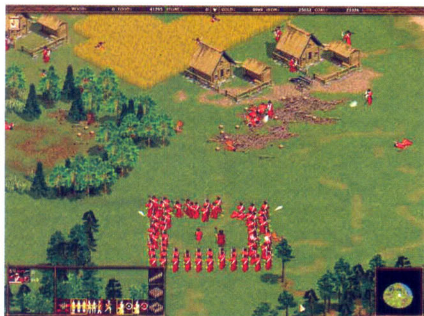
Iată că ne întoarcem la *Cossacks* pentru o prezentare un pic mai detaliată a strategiei jocului. Nu este vorba despre o prezentare de la cap la coadă a campaniilor și nici nu veți primi sfaturi de genul: „în acest moment cel mai bun traseu ar fi spre nord pentru a evita navele spaniole și a da piept doar cu pirații, mult mai slab pregătiți". Nu voi face acest lucru, pentru că jocul este mult mai complex și există soluții de rezolvare diferite de cele pe care le-am găsit eu, poate chiar mai bune, dar și pentru faptul că în multiplayer aceste sfaturi vor fi complet inutile. Mă voi concentra mai mult asupra unor tips&tricks care vă vor ajuta cu siguranță să câștigați confruntările pe care le aveți în varianta multiplayer, dar vă vor fi foarte folositoare și pentru campaniile din single player.

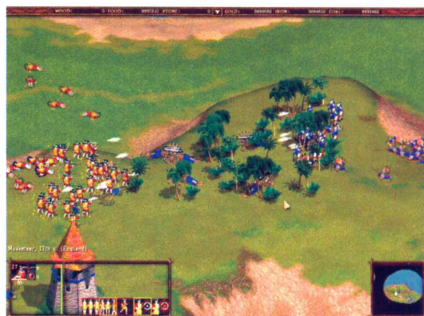
Înainte de a începe, vreau să aduc mulțumirile mele celui care a fost un adevărat mentor pentru mine, Sebah, și care a reușit să exprime într-o sintaxă memorabilă, „cu falangele în mână", un adevăr fundamental al constituției noastre fizice. El mi-a luminat adâncurile întunecate ale minții și mi-a dezvăluit orizonturi nebănuite, printre care și acestă revelație metafizică: mâna goală este cea mai puternică armă. Falanga rules!

## Primii pași: resursele

*Cossacks* nu este numai un joc de tactică militară, este și un joc de resurse. Sistemul economic din *Cossacks* se bazează pe colectarea acestora. Ele nu sunt necesare numai pentru construcții, pentru crearea unităților și modernizarea tehnologiilor, dar sunt foarte importante pentru menținerea funcționalității armatei și a societății în întregul ei.

Mâncarea (food) o vom folosi pentru crearea oamenilor, a soldaților, dar ne va fi necesară și pentru a menține în viață unitățile. În cazul în care rămânem fără mâncare, vom avem surpriza de a asista neputincioși la moartea detașamentelor, câte unul, pe rând, până când numărul oamenilor în viață va putea fi susținut de producția noastră. Cu cât armata noastră va avea mai mulți soldați, cu atât necesitățile de hrană vor fi mai mari. Această resursă se poate obține de pe pământ sau de pe mare. Pe pământ trebuie să construim o moară în jurul căreia terenul va fi cultivat cu grâu. Aici va trebui să aducem țărani (mai mulți lucrători, mai mare recolta) pentru a strânge grâul și a-l duce la moară. Prima oară terenul va fi însămânțat automat în clipa în care construim moara, dar apoi va trebui să-l însămânțăm noi. Prin upgrade se poate îmbunătăți eficiența producției. Pentru a obține hrană de pe mare trebuie să





construim întâi un șantier naval. Acest lucru este posibil după ce am construit o piață. Șantierul poate fi ridicat numai la țărmul apei. Bărcile de pescuit ce vor ieși de aici vor porni automat în căutarea peștelui, care este o sursă inepuizabilă de hrană (mai multe bărci înseamnă o cantitate mai mare de mâncare).

Lemnul (wood) este necesar pentru construirea clădirilor, a corăbiilor și a artileriei. Este o resursă inepuizabilă pe care o găsim în pădure. Se poate face upgrade pentru creșterea eficienței, iar numărul țăranilor care lucrează aici este determinant. Un depozit (storehouse) trebuie construit cât mai aproape de pădure pentru a micșora distanța pe care trebuie să o străbată aceștia cu buștenii doborâți, altfel lemnul va fi dus la centru (town hall). Lemnul va fi folosit și pentru întreținerea palisadei ce delimitează teritoriul propriu.

Piatra (stone) e obținută din carierele de piatră (localizate în zonele cu stânci, bolovani etc.). O magazie în apropierea acestora contribuie foarte mult la eficientizarea procesului de extragere a pietrei, la fel ca și un upgrade pentru uneltele pe care le folosesc lucrători. Piatra va fi folosită la construcția clădirilor, a navelor, a tunurilor și a zidurilor de apărare. Întreținerea acestora din urmă, de-a lungul timpului, necesită de asemenea piatră.

Ultimele resurse accesibile și necesare sunt fierul (iron), cărbunele (coal) și aurul (gold). Toate se obțin în explorări miniere, acestea fiind și depozitele materialelor respective. Aurul va fi folosit pentru upgrade de orice fel, pentru a construi și menține trupele de elită și armele avansate, precum și pentru a angaja mercenari. Fierul și cărbunele sunt folosite pentru obținerea muniției armelor de foc. Fiecare foc pornit din puști sau tunuri presupune o anumită cantitate din acestea, de aceea o acțiune militară pornită trebuie să fie susținută de o cantitate apreciabilă de resurse pentru a nu ajunge în situația în care trupele noastre nu mai au cu ce să tragă. Minele nu pot fi construite decât pe un zăcământ de minereu. Numărul lucrătorilor este limitat pentru început la cinci, dar acesta poate fi mărit prin dezvoltarea infrastructurii interne a minei, pentru a permite mai multor mineri să intre în galeriile din adâncuri. Sunt disponibile șase upgrade-uri, numărul lucrătorilor dintr-o singură mină putând ajunge la nouăzeci. Vă recomand să dezvoltați în primul rând extracția de aur, pentru că un upgrade la celelalte necesită foarte mult din această resursă. Minele trebuie păzite, deoarece un singur soldat inamic care trece prin zonă le poate cuceri și acapara pentru propria națiune.

În general, se naște un echilibru între necesarul și disponibilul de resurse, dar există momente în joc când necesarul uneia din ele este mai mare. Există însă și o altă soluție decât exploatarea: putem construi o piață (market) în care putem schimba produsele la care avem surplus cu cele necesare la momentul respectiv. Piața este și un mijloc de atac împotriva oponenților, pentru că se comportă ca o bursă. De exemplu, dacă am avut grijă să ne aprovizionăm de pe piață cu cărbune și fier înainte de bătălie, în timpul confruntării prețul acestuia va crește, deoarece este reglementat de cerere și ofertă, iar dușmanii ar putea rămâne fără gloanțe și ghiulele.



## Construcțiile

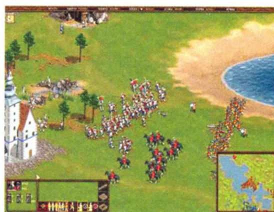
Următorul pas după ce ne-am asigurat cât de cât resursele va consta în dezvoltarea unei societăți care să facă față pericolelor venite din afară. Construcțiile sunt un pas important în orice strategie. Viteza de construire poate fi mărită prin înhămarea mai multor țărani la aceeași muncă. Trebuie să avem grijă de faptul că prețul pe care îl avem de plătit pentru o clădire crește proporțional cu numărul clădirilor identice deja construite. Pentru a ne asigura liniștea de care avem nevoie ca să ridicăm o armată puternică este necesar să construim fortificații. Zidurile sunt rezistente și nu pot fi doborâte decât de tunuri, de grenadieri, arcași, puternicele arme ale corăbiilor și ale turnurilor, dar necesită timp mult pentru construire și mari cantități de piatră pentru menținerea lor. Gardurile de lemn nu sunt la fel de rezistente, însă au nevoie de resurse mai puține, iar unitățile tale de artilerie și turnurile pot trage prin ele (spre deosebire de zidurile de piatră care împiedică atât focul din afară, cât și din interior). Porțiunile neterminate de zid pot fi ușor acaparate de dușmani. Când acestea sunt terminate vom putea construi porți care să ne permită accesul în partea cealaltă. Porțile trebuie închise pentru a nu avea surpriza de a ne trezi cu armata inamică în mijlocul nostru exact când ne este lumea mai dragă.

Turnurile sunt structuri defensive foarte puternice datorită armelor. Fiind construite din piatră sunt și rezistente. Turnul are o distanță de tragere în jurul său destul de mare, ea putând fi crescută prin upgrade-uri, dar nu poate trage peste dealuri, ziduri și clădiri. De aceea, cea mai bună amplasare va fi pe un deal, înaintea fortificațiilor. În cazul în care trupele inamice se află în încleștare cu propriile noastre trupe, în raza de acțiune a turnurilor, acestea vor produce pagube și de o parte și de alta. Turnurile rămân fără apărare în fața tunurilor cu rază mare de acțiune și, în cazul în care nu le mărim frecvența de tragere, sunt vulnerabile chiar și în fața detașamentelor de grenadieri (arcașii au o putere mai mică de distrugere în fața pietrei). Chiar dacă atacurile asupra fortificațiilor noastre au fost respinse, acestea le vor fi afectat cu siguranță structura de rezistență, care va trebui reparată (bineînțeles, cu consumul altor resurse, în funcție de gravitatea distrugerilor).

Clădirile sunt importante pentru că ele determină numărul de locuitori pe care poate să-l aibă statul tău. Centrul orașului oferă găzduire pentru o sută de oameni, pe când o casă numai pentru cincisprezece. Cea mai rentabilă construcție se dovedește a fi o cazarmă din







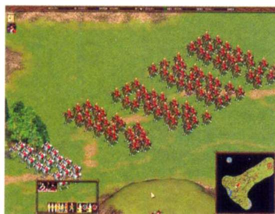


secolul al XVIII-lea, care asigură rezidența a 250 de oameni. Dezvoltarea tehnologică îți oferă noi posibilități de întărire a construcțiilor, a armatei, de îmbunătățire și dezvoltare a armelor și a capacității lor de distrugere. Acesta poate fi avantajul de care ai nevoie pentru a obține victoria. Modernizarea se poate face și la nivelul clădirilor care îți oferă această posibilitate (fierării, cazărmi, turnuri, mine, grajduri și depozite de artilerie), dar în special în cadrul Academiei - centrul științific al lumii medievale. Unul dintre cele mai imporatante upgrade-uri posibile constă în trecerea de la tehnologia secolului al XVII-lea la al XVIII-lea (secol în care a fost inventat și balonul, cu ajutorul căruia poate fi explorată întreaga hartă, pentru a descoperi pozițiile inamice). Pentru aceasta este nevoie să fi construit deja un centru (town hall), o fierărie, un depozit, o moară, cazărmi, o piață, grajduri (stables), un atelier de artilerie, o biserică și o academie. Există state în istorie care nu au făcut acest salt în secolul XVIII și de aceea nu vor avea nici în cadrul jocului această posibilitate (Algeria, Turcia, Ucraina). Aceasta ar fi una dintre puținele diferențe între națiunile pe care le poți alege în acest joc (dar care se poate dovedi decisivă), în rest posibilitățile de dezvoltare fiind practic aceleași, deși grafica diferă de la națiune la națiune.

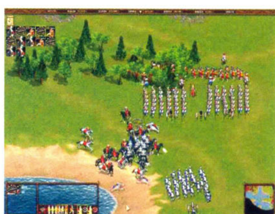
## Forțele armate

Dacă strângerea resurselor și construcția sunt realizate de un singur personaj - țăranul (cu diferențe numai în aspectul fizic), armata va fi compusă din mai multe tipuri de luptători. Infanteria se formează în barăci. Barăcile din secolul al XVII-lea creează unități din această perioadă, în timp ce secolul următor ne oferă noi unități de infanterie cu un nivel de cunoștințe mai avansat (probabil un AI mai dezvoltat, lucru care se dezvăluie în lupta unu la unu, dar o strategie mai bună a jucătorului, chiar în secolul al XVII-lea, îi va da întotdeauna câștig de cauză împotriva tehnologiei avansate a secolului următor). Militarii care au fost obținuți în aceste cazărmi posedă doar cunoștințe primare în ceea ce privește tehnica de luptă. Upgrade-ul este disponibil pentru a îmbunătăți parametrii de apărare și atac ai acestora. Vă sfătuiesc să vă pregătiți trupele cât mai bine, chiar de nivelul șase, deoarece se va observa diferența în luptă. Acest lucru necesită timp și resurse, de aceea nu este la îndemâna oricui să-l realizeze. Cel mai bine este să ne concentrăm numai asupra unui tip din unitățile disponibile și să-i facem toate antrenamentele necesare, pentru că, în mod sigur, acesta ne va apropia victoria în lupta pe câmpul deschis. În cadrul infanteriei sunt disponibile mai multe tipuri de soldați. Din timpurile cruciadelor vin, bine echipați cu armuri de oțel, cei care au obținut numeroase victorii în luptele medievale, însă greoi din cauza echipamentului și fără nici o șansă în fața armelor de foc. Infanteria ușoară se mișcă mult mai bine, dar puterea lor de distrugere este mică. Un punct forte în fața cavaleriei îl vor constitui soldații echipați cu sulițe, foarte buni în respingerea atacurilor acesteia. Arcașii au o foarte mare rată de tragere, însă distanța la care pot trage este redusă și nu produc pagube prea mari trupelor inamice. O armată regulată era formată în cea mai mare parte din soldați echipați cu muschete. Arma se încarcă foarte greu și de aceea, pentru a fi eficiente, detașamentele trebuie formate dintr-un număr mare de oșteni. Pe lângă muschetă, soldatul era echipat și cu o sabie pentru lupta corp la corp. În joc, acest lucru nu se mai întâmplă. De aceea, deși foarte puternice, detașamentele se vor dovedi ineficiente în fața unui atac masiv din partea unor unități mobile (cavaleria). La apropierea acestora, muschetarii vor întoarce spatele dușmanului pentru a obține distanța necesară pentru tragere, lucru care se poate dovedi fatal. Sfatul meu este să aranjați detașamentele la distanțe diferite pentru a trage cu cele mai depărtate în cazul în care liniile din față au fost străpunse. Puteți încerca să direcționați întreaga putere de foc asupra unui singur soldat inamic deoarece acesta nu va rezista tirului, rata de eșec va fi mai mică, iar ceilalți nu se vor simți obligați (în cazul în care nu au fost atinși) să atace unitățile voastre (acest lucru depinde și de pregătirea de care dispun soldații respectivi). În secolul al XVIII-lea muschetele au primit și baionetă pentru lupta corp la corp, realizând un fel de sinteză între sulițași și armele cu rază lungă de acțiune. O divizie importantă a infanteriei, dacă nu cea mai bună, o vor constitui grenadierii. Pe ei îi putem folosi pentru a distruge ziduri, clădiri și fortificații, grenadele degajând o explozie puternică ce produce pagube serioase.

A doua armă pe care o avem la dispoziție este cavaleria, pe care o obținem din „stable". În mare măsură, dezvoltarea și upgrade-ul acesteia se face în același mod ca și la infanterie. Cavaleria ușoară armată cu lănci sau mici săbii nu necesită eforturi prea mari pentru a fi creată și este foarte eficientă împotriva artileriei datorită rapidității cu care se mișcă. De asemenea, poate fi foarte bine folosită pentru a crea diversiuni în unitățile inamice. Cavaleria grea, care are în dotare săbii, lănci sau arme și este bine echipată cu armuri, este foarte utilă în lupta împotriva infanteriei și a cavaleriei ușoare. Posibilitățile de mișcare ale acesteia sunt reduse de viteza mică de deplasare, de aceea nu va fi foarte eficientă pentru surprinderea adversarului. Un alt dezavan-









taj ar fi timpul lung de care este nevoie pentru crearea doar a unei singure unități. În cazul în care dispunem de un centru diplomatic, prin contactele externe pe care le vom dezvolta vom putea angaja trupe întregi de mercenari. Aceştia dispun deja de pregătirea necesară, pot avea arme diferite (atât infanterie, cât şi cavalerie). În acest mod ne putem crea mult mai rapid o armată, fără a mai fi nevoie să construim clădiri după clădiri, dar ne va costa mult mai mult. Pentru a angaja şi întreține o armată de mercenari ai nevoie de aur. Dacă resursele tale vor secătui mercenarii, aceştia se pot întoarce împotriva ta pentru a recupera datoria.

Artileria o vom realiza în clădirile special desemnate acestui scop (artillery depot). Putem reduce costurile şi timpul necesare construirii unui tun prin upgrade-ul acestora. Tunul poate distruge clădiri, fortificații şi nave datorită bătăii sale de distanță medie şi lungă. De asemenea, la distanță scurtă pot lovi armata inamică cu schije. Au nevoie de o cantitate apreciabilă de fier şi cărbune pentru fiecare foc tras. Howitzer-ul este mai uşor decât tunul şi are un calibru mai mare. Focurile sale sunt necesare împotriva zidurilor şi a infanteriei, dar nu sunt precise şi necesită aur pentru întreținere. Eficiența mortierelor este dată de distanța mare la care îşi pot trimite ghiulelele, fiind de neînlocuit în lupta împotriva turnurilor şi a clădirilor. În clipa când rămâi fără aur, acestea nu vor mai trage. Tunul cu mai multe țevi este o armă care trebuie să însoțească mereu infanteria, deoarece produce pagube însemnate în rândurile duşmanilor prin focul său împrăştiat. Dacă deții un număr de peste trei tunuri, atunci le poți organiza pe acestea în baterii (după principul „unde-i unu nu-i putere, unde-s doi puterea creşte") pentru o mai mare putere de foc şi o precizie mai bună.

Supremația pe mare a fost întotdeauna un atu important al oricărei puteri mondiale. Navele se construiesc în şantirele navale, dar pentru a realiza nave de război trebuie să avem o fierărie şi un atelier de artilerie. Iahturile sunt mici, rapide, uşor manevrabile, cu o putere mică de foc. Galerele sunt nave mult mai lente, dotate cu tunuri şi mortiere. Fregatele i-au purtat pe englezi în lumea întreagă. Vasele de mărime medie sunt, totuşi, destul de puternice pentru a purta un război. Navele mari de război sunt cele care vor face diferența în bătăliile maritime. Au o rată a focului foarte mare, cu o putere de distrugere pe care nu o mai întâlnim la alte arme. Manevrabilitatea este acceptabilă, iar viteza de deplasare (deşi nu o atinge pe cea a iahturilor) nu ne va împiedica niciodată să le aducem în focul bătăliei. Pentru transportul a 80 de unități de uscat pe apă ne vom folosi de feriboturi. Acestea vor fi utile pentru debarcarea unităților de luptă în spatele inamicului sau pe un tărâm nou care urmează a fi cucerit.

Terenul este un factor despre care va trebui să ținem cont în strategia unei lupte. Bătăliile pe uscat vor avea loc într-un mediu tridimensional. Turnurile, artileria şi unitățile care dețin arme de foc au o distanță mult mai mare de tragere dacă se află pe înălțimile unui deal. De asemenea, acestea nu mai pot fi capturate aşa de uşor, pentru că soldații inamici vor trebui să ocolească până unde terenul le va permite accesul (un loc de obicei îngust, uşor de apărat). Locurile denivelate nu permit turnurilor să tragă. Doar mortierele şi tunurile howitzer pot executa focuri peste dealuri şi munți.

Pentru a creşte parametrii de luptă ai unei unități de infanterie avem posibilitatea de a o aranja în diferite formații. Vom avea nevoie în primul rând de un ofițer şi un toboşar, precum şi de un număr prestabilit de soldați (36, 72, 96, 120, 196). Formația în linie este excelentă pentru apărarea teritoriului, dar poate fi uşor distrusă din spate şi de pe flancuri. O grupare în coloană ne va fi utilă la un atac pentru spargerea liniilor inamice; este bine protejată din spate şi lateral, dar este vulnerabilă în fața focului de artilerie. Ne mai rămâne pătratul, în special pentru unitățile cu arme de foc, atât pentru apărare, cât şi pentru atac. Formațiile se vor putea reface până când vor pierde 60% din soldați, după aceea se dezintegrează automat.

Cam acestea ar fi „considerațiunile" care ar trebui să vă facă strategi desăvârşiți ai războielor medievale. Încercați să le puneți în aplicare şi veți vedea cum prietenii vor trebui să se recunoască învinşi de cunoştințele voastre superioare în organizarea şi conducerea unei armate.

**Sebah**

# Driver 2 Back on the streets

## Viteza mafiei sau mafia vitezei?

Se făcea că era seară, cam în jurul orelor 9:00 pi.em. Tocmai mă pregăteam să îmi mai aprind o țigară când telefonul începu să sune tulburând liniștea care se așternuse în micul meu apartament de la marginea orașului.

Era omul meu după umbră, Tobias Jones, care aflase că șeful mafiei braziliene Alvaro Vasquez s-a întors în State și urmează să dea o lovitură barosană în cursul zilei de mâine. Am uitat să vă spun cine sunt eu.

Ei bine numele meu este Tanner; sunt un șofer al naibii de bun și lucrez sub acoperire pentru a încerca să opresc răspândirea violenței și a crimelor în orașul meu.










## Pișc-o Tannăre că ne prind gaborii!

Jocul care a făcut atâta vâlvă în trecut revine în forță cu o nouă versiune, chiar dacă deocamdată pe console. Noul *Driver* reprezintă tot opera celor de la **Reflections** și presupune, după cum probabil bănuiți, rezolvarea mai multor misiuni la volanul mașinii care si de data aceasta vor fi modele americane cu tracțiune pe spate și cutie automată.

Există, totuși, o „mică" diferență față de versiunea anterioară, diferență cere ne permite ca în timpul misiunilor să schimbăm mașina cu alta aleasă la întâmplare de pe stradă, rezolvând astfel două probleme.

În primul rând scăpăm de băieții în uniformă albastră și în al doilea rând nu mai avem mașina avariată.

Acum că ne-am lămurit în mare cam despre ce este vorba în acest joc, cred că ar fi indicat să ne afundăm puțin mai mult în detalii pentru ca voi să aflați cât mai multe despre *Driver 2*.

Pentru început să facem cunoștință și cu celelalte personaje. Unul dintre acestea ar fi Solomon Caine, capul mafiei din Chicago care împreună cu omul său Jericho formează un cuplu sângeros. Ar mai fi Pink Lenny, omul de legătură dintre Vasquez și Caine dar care nu se dovedește a fi foarte inteligent, fapt pentru care va fi deconspirat.

Având în vedere că unul dintre cei doi mafioți este de origine braziliană, cu afaceri necurate și în afara Statelor, este normal ca și unele misiuni ale lui Tanner să aibă loc în orașe cum ar fi Rio de Janeiro sau Havana. Partea pozitivă a acestui aspect o reprezintă faptul că astfel beneficiem de o diversitate a hărților care nu poate fi decât binevenită.

Pentru că tot veni vorba de hărți, trebuie să vă spun că de data aceasta realizatorii jocului au reușit să introducă și curbe în adevăratul sens al cuvântului, pe lângă virajele la 90 de grade cu care ne-am obișnuit în versiunea precedentă.







## Dă-i a treia că frigi motorul!

Modurile de joc din *Driver 2* sunt și de data aceasta variate, de fapt sunt aceleași din prima versiune, (Quick chase, Quick gateway, Survival, Gate race, Trail Blazer,Checkpoint și bineînțeles Undercover), de la o simplă plimbare pe străzile din Chicago, Las Vegas, Havana sau Rio până la misiuni complexe cu scopul de a îi împiedica pe cei doi capi ai lumii interlope să își desfășoare afacerile necurate. Misiunile vor fi presărate cu mici filmulețe care au rolul de a ne prezenta scopul acestora dar care ne oferă și unele indicii care ne vor ajuta la îndeplinirea acestora.

Toate acestea se desfășoară într-o grafică bine pusă la punct care redă într-o calitate acceptabilă, având în vedere că este vorba despre un joc de consolă, mașinile, clădirile, pietonii dar și efectele speciale cum ar fi derapările, ciocnirile sau fumul scos din cauciucuri la o demarare „sportivă".

Ce să mai o lungim, *Driver 2 Back on the streets*, care după cum spune și subtitlul acestuia vă aduce din nou pe străzile aglomerate a orașelor americane (și nu numai), în fața volanului, cu pedala la podea în căutarea unui polițist bățos care să aibă tupeul să se pună cu noi. Restul e...VITEZĂ!!!

**Driver Snake**

| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | Driver 2 Back on the Streets |
| Gen: | Auto |
| Producător: | Reflections |
| Ofertant: | Best Distribution |
| Telefon: | 01-3455505 |

# Fifa 2001

## Driblez, centrez, șutez și...apăr!!!









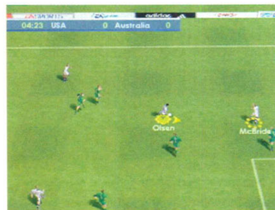



Bună ziua, doamnelor, domnișoarelor și, de ce nu, domnilor! Sunt Uaildian Sneicțescu și am plăcerea de a vă comenta cel mai important și greu meci pe care echipa noastră F.C. LEVELntus îl are de susținut în preliminarele Campionatului Mondial de fotbal cu piciorul stâng, împotriva campioanei mondiale en-titre, puternica formație condusă de Edmundo Leftescu, Panastaisătecos Antena. Îl am alături de mine pe antrenorul echipei noastre, domnul Kashcaval de Rukăr care ne va spune câteva cuvinte înainte de începerea meciului: „Mda... cred în forța echipei noastre, în capacitatea ei de a se mobiliza și sper din toata inima că vom câștiga, demostrând astfel întregii lumi fotbalistice cu piciorul stâng, că suntem cei mai buni, cei mai tari și cei mai modești."

### Pune-o la cap!

Sportul rege din nou în prim plan, prin intermediul celor de la **Electronic Arts** care doresc să îmbunătățească acel ce a fost și este *Fifa 2000*. Cum?...foarte simplu, prin lansarea pe piață a unei noi versiuni a acestui joc atât de îndrăgit. Numele său nu putea fi decât *Fifa 2001*.






Fără să fim prea exagerați, putem spune că au reușit să realizeze ceea ce și-au propus, însă cred că este loc și pentru mai bine, ca întodeauna, nu? Oricum, există multe diferențe între actualul Fifa și versiunile anterioare și, bineînțeles, cel din urmă se dovedește a fi mult mai reușit și, de ce nu, mult mai apropiat de realitate. În legătură cu acest aspect, cei de la **Electronic Arts** au insistat mult asupra realismului din joc, fapt care nu poate fi decât îmbucurător pentru noi, gamerii, care avem posibilitatea să efectuăm driblinguri a la Hagi sau să șutăm precum Roberto Carlos. Pe mine personal mă bucură enorm acest lucru, pentru că era de-a dreptul jenant când vedeai că majoritatea șuturilor de la 25-30 m intră fără probleme în poartă, în ciuda paradei spectaculuase pe care o făcea portarul. În cazul lui *Fifa 2001*, lucrurile stau cât de cât altfel, unele din șuturile din afara careului (și nu numai) fiind aparate, jocul în formație este mai evident, pasele sunt mai precise astfel că putem spune fără a exagera că există o schimbare în bine.

### Capul sus și privirea la minge

În ceea ce privește modalitățile de joc, cei de la **EA Sports** nu au făcut nici un fel de modificare. Astfel că au rămas aceleași pe care le stiti și cu care ne-am obișnuit pe parcursul acestori ani de glorie a acestui joc: Friendly, Season, Turnaments, Custom Cup, Training.

Multiplayer-ul se dovedește a fi din nou la înălțime și pot spune că mi-a trezit amintiri plăcute, legate de vremurile în care împreună cu Dr. Pepper formam un duo imbatabil și încingeam niște meciuri pe viață și pe moarte împotriva lui Claude și Cătălin.

Sunt convins că am putea să stăm de vorbă ore în șir despre acest joc, dar vă las și pe voi să afalți singuri câte ceva despre acesta. Și... nu puteți face asta decât jucându-l, jucându-l și iar jucându-l până ce veți fi „faultați" la ochi de monitoare!

**Lexatu**

| LEVEL | DATE TEHNICE |
|---|---|
| Titlu: | FIFA 2001 |
| Gen: | Simulator fotbal |
| Producător: | EA Sports |
| Ofertant: | Best Distribution |
| Telefon: | 01-3455505 |

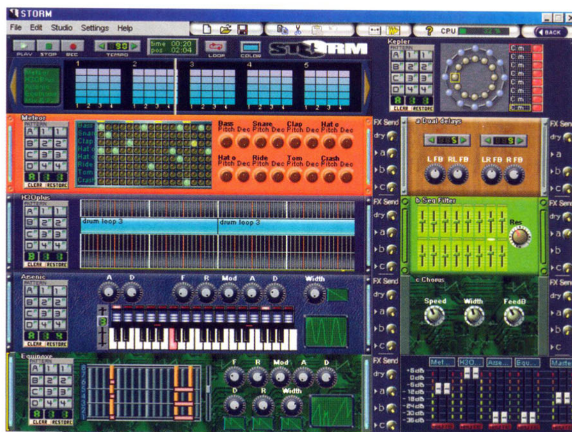
# Storm Hercules SE

## Despre surpriza multimedia de pe lângă Muse XL.

Oricât ar părea de ciudat, dar niciodată nu mi-a dat prin cap să scriu despre cele mai răspândite, dar și cele mai puțin costisitoare aplicații multimedia. Ghiciți la care mă refer? Este vorba despre programele livrate alături de anumite piese de hardware, cum ar fi plăcile de sunet sau plăcile grafice.

De multe ori avem tendința de a le ignora, gândindu-ne la ele ca la niște bonusuri a căror utilitate este tot atât de mare precum le este și prețul, adică aproape zero. Chiar eu însumi am tendința de a gândi astfel, dar, în postura de redactor, am datoria de a rula fiecare din aceste aplicații, pentru a mă da cu părerea asupra totalității produsului din cutie, care nu este alcătuit doar din bucata de hardware.

Iar, în momentul în care găsesc ceva interesant între softurile „Also included...", pomenesc acest aspect în review-ul făcut componentei hard cu pricina. Mai rar, însă, mi se întâmplă să simt nevoia de a dedica un articol



Storm Hercules SE la lucru.




De sus în jos: Distorsion, Sequenced Filter, Dual Delays, Chorus

întreg unui program de acest fel. Ocazie care se ivește, iată, taman acum. Pentru că una din aplicațiile multimedia livrate „la cutie" cu placa de sunet *Hercules Gamesurround Muse XL* este foarte interesantă, și merită să îi acord întreg spațiul prezentei rubrici.

## Mea culpa

Aproape că ar trebui să-mi fie rușine, ca pasionat de sinteza de sunet, că nu am încercat până acum produsul de profil al firmei **Arturia**, pe numele său *Storm*. Exact asta am simțit la câteva minute după instalarea pe sistemul meu a programului *Storm Hercules SE*, adică în momentul în care am rulat pe acesta câteva din piesele sale demo.

*Storm Hercules SE* este un program dedicat facerii de muzică, ce conține multe din cele necesare, de la sintetizatoare și mașini de ritm, la sequencere și efecte, totul putând fi la final exportat ca fișier wave la 44.100 Hz pe 16 bit (calitatea de CD), sau ca fișier MP3. Tocmai pentru a lămuri lucrurile, să începem prin a trece în revistă sintetizatoarele oferite de *Storm Hercules SE*.

## Născătorii de sunet

Primul dintre acestea este Arsenic, un bass synthesizer cu pretenții de emulare analogică. Chiar dacă structura acestuia este foarte simplă, iar tenta analogică din sunet nu tocmai exactă, Arsenic sună excelent. Monofonic, cu un singur oscilator ce poate folosi două forme de undă (dreptunghiulară și dinte-de-fierăstrău) de lățime variabilă, cu un filtru rezonant ce ajunge la o auto-oscilație convingătoare, Arsenic surprinde imediat utilizatorul cu sunetul său, ce poate fi folosit atât pentru linii de bas, cât și pentru secvențe de lead.

Cel de-al doilea sintetizator este Equinoxe. Da, nu v-ați gândit degeaba la Jean Michel Jarre, pentru că producătorii *Storm Hercules SE* sunt francezi, iar Equinoxe poate fi făcut să sune extraordinar de asemănător cu timbrele create de Jarre.

Trei oscilatoare pot folosi două forme de undă (dreptunghiulară și dinte-de-fierăstrău) de lățime variabilă, există un filtru rezonant precum și control al palierelor de Decay și Release ale sunetului. Până aici totul este foarte bine, dar Equinoxe poate chiar mai mult. Cu Equinoxe se pot programa acorduri de până la trei note! Și, credeți-mă, se pot obține niște fraze de plucked strings cu aceste acorduri de rămâi trăznit... Deși simplă, structura acestui sintetizator este foarte bine gândită, ceea ce face ca din aparent puțin să se poată obține foarte multe tonuri și acorduri interesante, și mai ales utile muzical.

Cea de-a treia sursă de sunet disponibilă în *Storm Hercules SE* se numește Meteor și este o mașină de ritm. Aceasta folosește un set

de sample-uri presetate, iar acest set nu poate fi schimbat.

Tot ce se poate schimba sunt înălțimea sunetului și durata de decay a acestuia. Timbrele oferite de Meteor sunt din zona electro și dance, și sunt foarte phatt, adică au putere și prezență, fiind excelente pentru aruncat difuzoarele în aer! Cei care doresc să-și lărgească numărul de instrumente de percuție disponibile, vor putea download-a de pe site-ul firmei **Arturia** încă o mașină de ritm, Puma, ce oferă sunete mai exotice, din categoria conga, shaker, derbouka și altele.

În cazul în care doriți să introduceți în materialul sonor și sample-uri sau loop-uri, acest lucru vă este permis de modulul H3Oplus, dedicat încărcării și aranjării fișierelor wave sau mp3 în piesa în lucru.

## Aranjorii sunetului

În această categorie intră sequencerele, de orice fel ar fi ele. Dar, pentru că avem de-a face cu o „sculă" orientată spre techno, dance și muzică electronică, cele mai folosite în *Storm Hercules SE* sunt step sequencerele. Practic, fiecare din sintetizatoare precum și mașinile de ritm sunt dotate cu astfel de sequencere, ce pot memora până la 64 de măsuri. Apoi, pentru aranjarea într-o piesă a secvențelor stocate în step sequencerele fiecărui generator de sunet, se folosește un sequencer general, în care se pot înregistra în timp real sau pas cu pas fiecare manevră executată în program, fie că este vorba despre rotirea potențiometrelor virtuale cu ajutorul mouse-ului fie despre schimbarea secvenței rulate de sintetizatoare sau mașinile de ritm.

Foarte utilă (și extrem de rară!) mi se pare existența în *Storm Hercules SE* a unui modul de sequence tonal!! Practic, se poate programa, cu o rezoluție de jumătate de măsură și posibilitatea alegerii caracterului minor sau major, tonalitatea în care va evolua întregul ansamblu de instrumente pe parcursul piesei muzicale. Rețineți numele Kepler, deși nu este vorba de marele astronom și fizician, ci de unul din cele mai inspirat concepute sequencere pe care le-am văzut până acum - un sequencer tonal a cărui interfață este perfect concepută pentru modificarea tonalității rapid și ușor, în timp real.

## Schimbarea sunetului

Se poate face cu ajutorul efectelor, bineînțeles. *Storm Hercules SE* oferă în acest scop patru efecte: Distorsion, Dual Delays, Chorus și Sequenced Filter. Cu delay-ul și cu chorus-ul lucrurile sunt clare, acestea fiind efecte clasice, bine implementate în Storm Hercules SE.

Chiar dacă și acesta este un efect clasic, distorsul din *Storm Hercules SE* merită o mențiune aparte, datorită caracterului său deosebit de cel al altor efecte similare de concepție digitală. Modulul de Distortion din Storm este surprinzător de cald, aproape analogic, și amplifică acele armonice care dau senzația de plinătate și rotunjime sunetului.

Cât despre Sequenced Filter, acesta nu este foarte pregnant, producând o auto-oscilație discretă la valori extreme ale rezonanței. Dar asta nu înseamnă că acest modul nu este „de efect". Dimpotrivă, în special pe pistele de ritm sau pe cele provenite de la H3Oplus, Sequenced Filter își va dovedi cu prisosință eficacitatea.

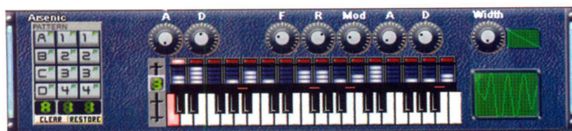
Ceea ce sporește utilitatea acestor efecte, și ajută la îmbogățirea materialului sonor, este concepția inteligentă a curgerii semnalului prin efecte.

Astfel, acestea sunt folosite ca efecte de tip send, dar se și pot vedea între ele ca efecte de tip send, ceea ce duce la multiple posibilități de rutare a sunetului, și chiar la posibilitatea producerii intenționate de feedback, cu rezultate sonore surprinzătoare. Practic, prin folosirea acestor posibilități, am putut face ca o singură linie simplă de bas creată cu Arsenic să sune ca o întreagă armată de instrumente electronice dezlănțuite.

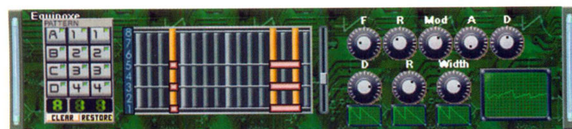
Chiar dacă *Storm Hercules SE* nu este un program care să rivalizeze cu un Reason, trebuie să realizăm faptul că este vorba și de prețuri diferite ale acestora. Practic, *Storm Hercules SE* este aproape gratis, fiind achiziționat la pachet cu placa de sunet *Hercules Gamesurround Muse XL*. *Storm Hercules SE* poate rivaliza serios cu Orion, sau chiar cu Fruity Loops, în special dacă îl veți upgrada la versiunea sa full, care conține mult mai multe module de sinteză și ritm - iar numărul acestora este în creștere. Sunt impresionat de acest program, ce s-a dovedit pentru mine una din cel mai mari surprize software ce puteau răsări „colateral" pe lângă o placă de sunet.

Accentuez însă un fapt. În afară de calitatea sunetului, *Storm Hercules SE* se detașează chiar printre programele clasice ale genului prin extraordinar de simpla modalitate de control și aranjament, ce îl recomandă și începătorilor-începători. Mai ales că documentația sa și tutorialul consistent care o întregește sunt o lecție foarte succintă despre sinteza de sunet și despre felul în care poți să faci muzică electronică. Iar ocuparea procesorului, cu toate modulele „la lucru", nu a depășit 30% pe un Celeron la 500 MHz cu 128 MB RAM, ceea ce înseamnă că cerințele de sistem ale acestui program sunt foarte scăzute.

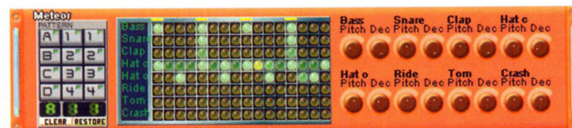
Marius Ghinea



**Arsenic**



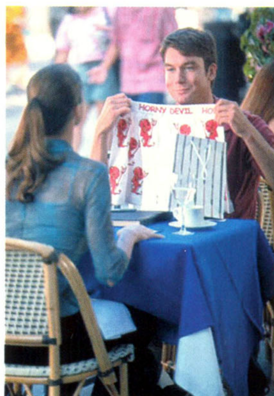
**Equinoxe**



**Meteor**

| LEVEL | INFORMAȚII |
|---|---|
| Producător: | Arturia Software |
| Distribuitor: | în kit-ul Hercules Muse XL |
| Ofertant: | Ubi Soft România |
| Tel: | 01-2316769 |




# Tomcats

Este vorba despre o comedie trăsnită, în regia lui Gregory Poirier, o comedie cu răsturnări de situații dintre cele mai neașteptate și mai comice, despre câțiva prieteni petrecăreți și fani înrăiți ai sexului slab (să nu spunem afemeiați sau fustangii), un fel de motani în călduri (de aici și titlul filmului Tomcats).

Ei bine, acești prieteni puși pe fapte mari, fac un pariu, ca între burlaci, pe o sumă considerabilă de bani, pe care o va câștiga cel care reușește să rămână holtei. Unul dintre aceștia,Michael Delaney, un împătimit al jocurilor de noroc, dă de necaz pierzând o sumă mare de bani la cazinou și, pentru a ieși din acest impas financiar, va face tot posibilul să rămână ultimul burlac din gașcă, pentru a câștiga pariul și implicit acea sumă de bani de care vă vorbeam. Singura lui șansă ar fi aceea ca amicul său Kyle să se căsătorească, el și cu Michael fiind cei rămași neînsurați.

Situația se complică puțin, deoarece patronul cazinoului îl amenință pe Michael cu moartea, ceea ce îl determină pe acesta să pună la cale un plan să îl însoare urgent pe Kyle. Se pare că norocul este de partea sa, pentru că prietenul său reîntâlnește o fostă mare iubire de-a sa, Natalie, iar Michael o convinge pe aceasta să îl ajute, seducându-l pe Kyle, contra jumătate din suma pariului.

Numai că nu este atât de simplu, deoarece Michael este în pericol să se îndrăgostească de Natalie.

Oare cine va triumfa...banii sau dragostea?

**Distribuitor: InterCom Film România**
**Data apariției: Vara 2001**

# Someone like you





Jane Goodale, personaj interpretat de Ashley Judd, este o tânără femeie din New York, despre care e poate spune că este hotărâtă să reușească în viață atât pe plan profesional, cât și pe plan sentimental. În ceea ce privește primul aspect se pare că nu ar fi probleme, având în vedere că lucrează în televiziune la un talk show de mare succes.

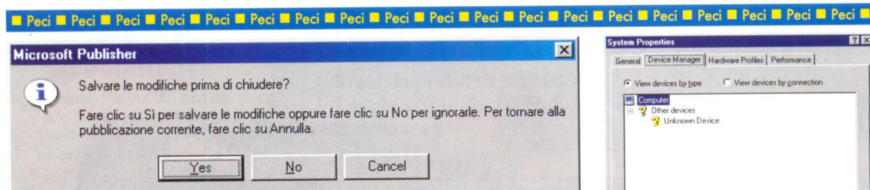
În dragoste însă nu pare a avea prea mult noroc, deoarece aceasta se îndrăgostește de producătorul show-ului Ray Brown, interpretat de Greg Kinner, care după câteva întâlniri fierbinți cu Ashley pune capăt relației.

Pentru a supraviețui despărțirii, Jane caută să înțeleagă motivele pentru comportamentul lui Ray și se pare că găsește o explicație în lumea animală. Da, ați înțeles bine, lumea animală, deoarece Jane găsește foarte multe asemănări între animale și comportamentul bărbaților.

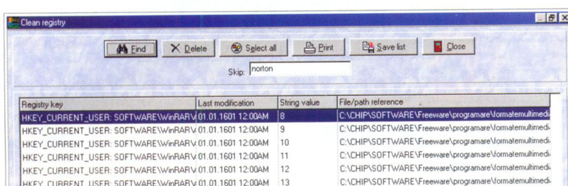
În urma despărțirii de Ray, Jane trebuie să renunțe la apartamentul în care trebuia să se mute cu fostul său iubit. Noroc cu un prieten și coleg de-al său,Eddie Alen (Hugh Jackman), care pe lângă un loc de dormit îi oferă posibilitatea să studieze rasa masculină 24 de ore din 24.

Jane împărtășește prietenei sale Liz (Marisa Tomei), redactor la o revistă pentru bărbați, noua sa orientare către bărbați și o convinge pe aceasta să scrie o rubrică despre asemănarea dintre bărbați și animale, rubrică ce devine în scurt timp un succes. Însă treptat, pe parcurs ce lucrurile evoluează între ea și Eddie, Jane realizează că până la urmă inima oamenilor, chiar și a bărbaților, este mult mai complexă decât o simplă atracție animalică.

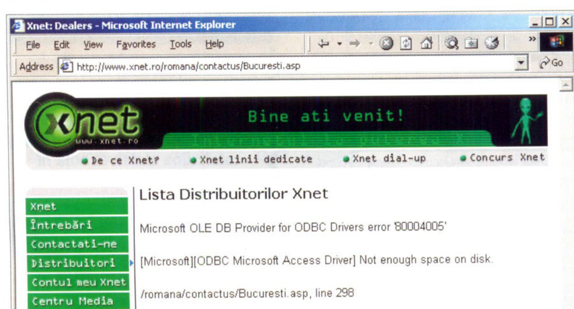
**Distribuitor: InterCom Film România**
**Data apariției: Iunie 2001**



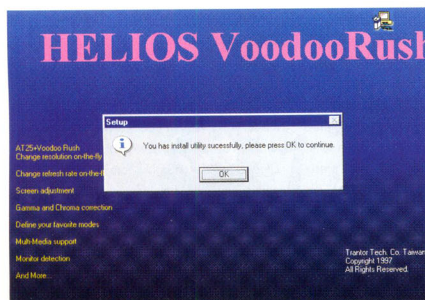

Curs intensiv de învățare a limbii italiene. Lecția 1 - SI=YES și annulare= cancel. Nu plecați, urmează și Lecția 2. Imagine primită de la Mihai Popa din Oradea



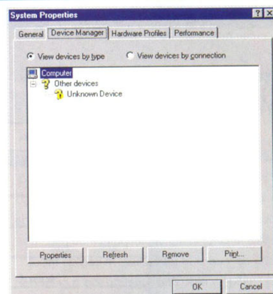

Ultima dată la care au fost modificați regiștrii respectivi ne cam lasă în ceață, poate chiar Mihai Viteazul a făcut modificările direct din notebook-ul său!
Imagine primită de la Liviu Dumitru.



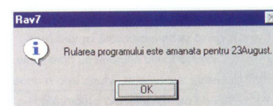

În lista distribuitorilor X-Net vedem și o firmă minusculă: Microsoft
Imagine primită de la FX (a.liviu.)




Inițial nu am vrut să introduc această imagine, doar că m-a frapat comentariul celui care ne-a trimis poza: Și placa-i la fel de bună ca engleza lor! Imagine primită de Grigore Pintea




Și după cum am învățat la școala vieții: Dacă nu cunoști ... stai deoparte! Calculatorul este o adevărată „necunoscută".
Imagine primită de la Neacșu Robert.




Și fiindcă tot ne plăcea nouă data aceasta spcială de 23 August .. de ce nu?
Imagine primită de la becutetz1




Iată că ne-a parvenit la redacție și o fotografie a celui mai secret avion de vânătoare american, care după cum se vede în imagine, este „invizibil".
Imagine primită de la CIA-guy.



Oare ce se întâmplă cu acel ecran albastru? se pare că nici „în ceruri" nu poți scăpa de el. Imagine primită de la Radu Toacșe

Câștigătorul nostru este CIA-guy!



## Hercules Gamesurround Muse XL

Se pare că inițiativa firmei **Guillemot International** de a transfera sarcina producției și dezvoltării de noi produse hardware multimedia către divizia ei **Hercules** se dovedește viabilă. Și spun asta pentru că deja au apărut trei plăci de sunet *Hercules*, țintite pe trei paliere de preț. În zona de intrare se află *Muse*, în cea de mijloc *Fortissimo* iar placa de sunet de top a celor de la **Hercules** este *Game Theater XP*. Se pare însă că progresul nu stă pe loc la Hercules, și, neobosită, firma introduce deja urmașa *Muse*-i, și anume *Gamesurround Muse XL*. În treacăt vă anunț că este „pe venite" și *Fortissimo II*, dar asta rămâne între noi, bine?

La o primă vedere aruncată asupra hardware-ului, *Gamesurround Muse XL* nu pare să fie diferită de predecesoarea ei, *Muse*. La o a doua vedere la fel de atentă aruncată asupra hardware-ului, descoperi că *Gamesurround Muse XL* nu este deloc diferită de predecesoarea ei. Același lucru se întâmplă și la următoarele vederi „aruncate asupra hardw...". Și atunci, întreb, care este șmecheria cu noul nume al produsului? Și asta în afară de apariția în pachetul *Hercules Gamesurround Muse XL* a unui microfon.

Ideea este că trebuie să arunci o privire și asupra software-ului care vine la pachet cu *Gamesurround Muse XL*. Găsim aici multe aplicații multimedia utile, cum sunt sintetizatorul software Yamaha S-YXG50, PowerDVD 3.0 trial version, Siren Jukebox Express, MUSIMATCH Jukebox, Kool Karaoke, Acid XPress, Game Commander 2 SE și mai ales excelentul Storm Hercules SE. De altfel, despre acesta din urmă am decis că este cazul să scriu mai în amănunt, fapt pentru care vă invit să citiți articolul care îi este dedicat în cadrul rubricii Multimedia din acest număr al revistei noastre.

Deci, lucrurile sunt limpezi: *Gamesurround Muse XL* oferă o ieșire stereo pentru boxe de față și una stereo pentru boxe spate, cu suport pentru Microsoft DirectSound 3D pentru 4 boxe, dar și suport pentru A3D 1.0 și EAX 2.0 (acestea din urmă pe baza tehnologiei de poziționare audio Sensaura). Deși performanțele în jocuri nu le egalează pe cele ale plăcilor bazate pe procesoarele Yamaha YMF 724 și YMF 744, nu trebuie să uităm că la toate acestea se adaugă un pachet software respectabil, și un microfon. De aceea spun că *Gamesurround Muse XL* este o ofertă atractivă, în special dacă avem în vedere prețul la care poate fi achiziționată.

**Marius Ghinea**

| LEVEL | INFORMAȚII |
|---|---|
| Producător: | Hercules |
| Ofertant: | Ubi Soft România |
| Tel: | 01-2316769 |

## jazPiper Digital Stereo

Tocmai pentru că nu provine de la un producător de renume, micul player de MP3-uri, pe numele său *jazPiper* ne-a surprins în mod plăcut. La aceasta a contribuit sunetul curat și dinamic, ajutat și de tehnologia RSF 3D Sound Processing, ce oferă posibilitatea reglajului de bas/înalte precum și o creștere a dinamicii materialului audiat. Capacitatea memoriei Flash în care se pot stoca MP3-urile este de 64 MB.




Dar, pe lângă funcția sa principală de player de fișiere MP3, *jazPiper Digital Stereo* mai conține și un tuner FM, cu 15 locații presetate în care vă puteți stoca frecvența posturilor de radio preferate, pe care le puteți asculta oricând, comutând de pe modul player MP3 în cel de tuner FM prin apăsarea unui singur buton.

La această funcție se mai adaugă una, și anume aceea de agendă telefonică. În memoria *jazPiper Digital Player* se pot înscrie până la 250 numere de telefon. Iar dacă aceasta nu este destul, mai aflați că miniaturalul *jazPiper Digital Player* poate funcționa și ca reportofon, fiind dotat cu un microfon încorporat și cu posibilitatea de a înregistra material audio.

*jazPiper Digital Player* este livrat cu software-ul necesar transferului de fișiere MP3 de pe PC în memoria sa sau din aceasta pe HDD-ul computerului. În același scop, este livrat odată cu *jazPiper Digital Player* și un cablu care îl conectează pe acesta la portul paralel al calculatorului.

Cum este firesc, nu lipsește din pachetul *jazPiper Digital Stereo* nici perechea de căști destinate audiției.

**Marius Ghinea**

| LEVEL | INFORMAȚII |
|---|---|
| Producător: | RFC |
| Ofertant: | Flamingo Computers |
| Tel: | 01-2225041 |

## talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

**Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ ***DA,*** **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

❑ **6 luni, la prețul de 180.000 lei**

❑ **1 an, la prețul de 360.000 lei**

Începând cu luna ____________

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Firma, cod fiscal:** | | | | |
| **Nume, Prenume:** | | | | |
| **Str.** | **Nr.** | **Bl.** | **Sc.** | **Ap.** |
| **Loc.** | **Cod** | **Județ** | | |
| **Telefon:** | **E-mail:** | | | |

Am plătit ............................ lei în data de ...........

cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ..............

Am mai fost abonat, cu codul ..........

**6/01**

talon de abonament **LEVEL**

## talon de comandă

**Atenție!**

**Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)**

**Nu expediem reviste ramburs!**

**Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov.**

❑ ***DA,*** **doresc**

| Revista | Preț | Bucăți | Total |
|---|---|---|---|
| CHIP nr. 4-12/2000 | 20.000 lei/buc. | | |
| LEVEL nr. 4-12/2000 | 20.000 lei/buc. | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Firma, cod fiscal:** | | | | |
| **Nume, Prenume:** | | | | |
| **Str.** | **Nr.** | **Bl.** | **Sc.** | **Ap.** |
| **Loc.** | **Cod** | **Județ** | | |
| **Telefon:** | **E-mail:** | | | |

Am plătit ........................... lei în data de ........... cu ❑ mandatul poștal nr. ............

talon de comandă **6/01**

## Tombola LEVEL și Ubi Soft




**1** Cu ce companie și-a început Ubi Soft Entertainment campania de achiziții din august 2000?

a) Blue Byte Software b) Games Studios c) Red Storm Entertainment

Răspunsul îl găsiți în rubrica News a LEVEL-ului din luna mai.

**Tombola LEVEL și** 

**Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.**

**1** ____

**6/2001**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Nume, Prenume:** | | | | |
| **Str.** | **Nr.** | **Bl.** | **Sc.** | **Ap.** |
| **Loc.** | **Cod** | **Județ** | | |
| **Telefon:** | **E-mail:** | | | |



# Service autorizat

## Voi ne scrieți, noi încercăm să vă ajutăm! Voi le stricați, noi nu le reparăm!

Hmm... altă lună, alt morman de scrisori, multe care ne întreabă de prețuri la diferite componente și doar câteva care descriu probleme adevărate de care se lovește gamerul român în fiecare zi. Iată câteva extrase de pe „ordinea de zi":

### Piros Silviu din Sighișoara

*Sistemul meu de acasă nu îmi prea permite să joc chiar toate jocurile noi (P II la 400 MHz, 64 RAM, S3 Trio la 4MB, placă de sunet și de rețea) mai ales din cauza plăcii grafice. Întrebarea care vreau să v-o pun vouă ar fi următoarea: Ce placă grafică bună îmi recomandați în limita a 150-200 de dolari? Aș mai vrea să mai achiziționez și un tuner. Pot să cumpăr o placă grafică cu tuner încorporat, și dacă da... ce îmi recomandați? Third: vreau să vă cer părerea înainte de a-mi face overclocking (pot să îmi fac din BIOS... am acolo o chestie Easy Speed... Până la ce frecvență îmi pot face sigur overclocking-ul (țin să menționez că BIOS-ul mă lasă până la 750 MHz) fără să mi se ducă procesorul?* [ținem și noi să menționăm că acel BIOS are și el niște limitări]

R: Dacă vrei placă „All in One", atunci credem noi că un ATI ar fi ce vrei tu. Problema este că s-ar putea să te coste ceva mai mult. Dar dacă vrei tuner... Cât despre overcloking, cel mai bine ar fi să încerci. Nu știm pe nimeni care să fi reușit să ridice un Pentium II la 400 MHz mai mult de 496 MHz (adică 124 x 4). Dar dacă reușești tu, scrie-ne. Vrem și noi să știm cum ai făcut!

*Mai e o chestie interesantă cu boxele de la PC-ul meu: îmi intră pe ele radioul local. La început a mers, da' de la o vreme mă deranjează. Ce să fac ca să scap de radio?* [ne lovim și noi de această problemă cu taxiurile și mașinile de poliție - dar nouă ne place!] *Are ceva placa de sunet? (am boxe Altrix).*

R: poate fi placa de sunet, dar nu excludem nici ipoteza boxelor. Soluția: mută-te la țară, unde radioul local nu se prinde sau construiește-ți o cușcă Faraday... documentația... pe NET.

*Am kit-ul de instalare de la Windows Me* [original, cu licență?], *pe care mi l-am instalat. Acum să vezi probleme: nu mi se închide. Am cutie miditower ATX, care se oprește* [când vede culoarea roșie la trecerea de pietoni?] *singură. Cu Me-ul nu îmi oprea calculatorul și îmi apărea: Improper shut down detected. Acuma am Win 98 SE și îmi merge bine.* [totuși... care era întrebarea? hmm ...] *Și în sfârșit ultima problemă:* [toți spun așa!] *vreau să îmi fac rețea cu un vecin (după examen, la vară). Avem plăci de rețea și cablu. După ce ne legăm, ce jocuri și programe îmi recomandați? Sper că nu v-am obosit prea tare și pun punct mail-ului meu aici.*

R: hmm... greu de spus: StarCraft: Brood War, Half Life cu al ei Counterstrike și... s-auzim de bine

### Rain-man din București

*1. GeForce 2 MX rulez! Așa e, dar cred că nu chiar în toate jocurile. Am observat că anumite jocuri ce erau optimizate pentru Glide mergeau mai bine (ca viteză) pe vechiul meu Voodoo 2 (NFS5-Porsche, Unreal Tournament etc.). E normal sau e din cauza sistemului meu prea slab (încă) pentru a scoate „ce-i mai bun" din placa video GeForce 2MX? (sistemul meu actual K6-2 450 MHz, 80 MB RAM, AGP 2X).*

*2. Vreau să-mi spuneți și mie dacă se poate ce e mai bun între PIII și K7 Athlon (strict ca performanță, nu ca preț/perfomanță). Am mai citit tot în revista voastră la NEWS cum că Intel vroia să scadă prețurile la procesoarele sale cu aproximativ 40%. Wow, mi-am zis. Asta nu înseamnă că PIII ar deveni brusc mai convenabil decât Athlon-ul?*

*3. Ce e cu monopolul NVIDIA? Credeți că e chiar vorba despre un monopol sau mai sunt firme ce pot să-i facă încă o concurență serioasă în ce privește hardware-ul pentru jocuri? Vor începe de acum să se facă jocuri optimizate pentru GeForce așa cum au fost înainte optimizate pentru Voodoo?*

R: 1. Rulez, ne rulez, ce e scris pentru Glide așa rămâne! Dar altfel, ai putea să-ți mai cumperi câte ceva pentru PC-ul tău. Eventual altu'...

2. Chiar dacă Intel o să scadă prețul (sau poate că l-a scăzut deja), performanța este mai bună pe un Athlon. Mai ales dacă rulează la aceeași frecvență de ceas! Dacă, totuși, PIII ți se pare mai convenabil decât Athlon-ul, află de la noi că pentru un gamer este și mai ușor de întreținut (nu drivere VIA și altele de genul acesta).

3. Este un monopol? Noi nu știam așa ceva, cel puțin din datele pe care le avem. Mai există pe piață și ST Microelectronics cu al său KYRO care pare a fi o reală amenințare la adresa celor de la NVIDIA. Oricum, este vorba despre calitatea oferită de cei de la NVIDIA, care, colaborată cu o strategie de piață foarte bună, se pare că a dat rezultatele scontate, dar în nici un caz nu putem vorbi de monopol. Jocurile care au „optimizare" T&L (adică suportă Transform & Lighting) sunt pentru GeForce, de exemplu Quake 3.

### Iosif Matei din București

*... cam atât de spre jocuri, să trecem la partea de hard!* [eh, exact aici vroiam și noi s-ajungem!]

*Am și yo un calcul' relativ mișto PIII la 550 MHz, 128 MB RAM, placa de bază ATX, de sunet ESS Allegro (presupun că-i bună, nu?)* [ce ți-e și cu presupusul ăsta], *dar problemele adevărate sunt: toate componentele sunt integrate pe placa de bază că așa a vrut taică-meu* [cred că el a dat banii, nu?], *calculator de firmă Compaq Presario 7588. Am numai sloturi PCI iar placa grafică e un jaf (Intel 810E , 8 MB video).* [urmează o descriere amănunțită de o jumătate de pagină cu și despre jocurile care nu-i merg amicului nostru, ceea ce este și normal având în vedere placa video pe care o are]

R: ceea ce am reușit noi să ne dăm seama din scrisoarea ta este că tu vrei să știi unde găsești un accelerator grafic modern care să fie pe slot PCI. Soluția pentru tine ar putea să fie un accelerator Voodoo 2 care este PCI și care ar funcționa mai bine decât cipul integrat pe care îl ai acum. Dar, dacă ții neapărat să fii mai modern, mergi la mai multe firme și încearcă să convingi pe cineva de acolo să-ți aducă un GeForce 2MX PCI. Ar putea fi greu de găsit dar MERITĂ efortul.

Cu aceasta vă dorim multe succese în munca voastră de zi cu zi <joaca pe calculator> și să nu mai aveți așa de multe probleme. Mai bine rămânem noi fără material pentru rubrică decât să vă vedem așa de necăjiți că „scula!" nu mai funcționează!

**aceiași Decibelu' și Hertzu'**

# Câştigătorii lunii aprilie

## Iată că am extras şi câştigătorii la concursurile din luna aprilie

La tombola LEVEL în colaborare cu Ubisoft, Pădureanu Ioan din Alba-Iulia a câştigat jocul

**Rainbow Six**

(setul de misiuni Eagle Watch inclus)

Tot în paginile revistei noastre Best Distribution a oferit jocul

**Planescape Torment**

câştigătorul lui fiind Mocanu Raluca din Timişoara

Cele 10 jocuri

**Jackie Chan**

oferite de Sony Overseas vor ajunge în posesia următorilor: Andone Adrian (Ocna Mureş - jud. Alba), Moldovan Cristian (Mediaş), Toşca Mihai (Târgovişte), Badea Florin (Ţăndărei - jud. Ialomiţa), Danci Petru (Oradea), Vass Daniel (Braşov), Ciorba Andrei (Galaţi), Herman Adriana (Baia Mare), Malacu Alexandru (Făgăraş) şi Neagoe Alexandru (Întorsura Buzăului - jud. Covasna)




## Tombola LEVEL InterCom Film

Aveţi şansa să câştigaţi două tricouri Tomcats şi CD-ul cu soundtrack-ul filmului Someone Like You.

2 X




1 Care este numele prietenului personajului Michael din filmul „Tomcats"?

a) Jerry  b) Kyle  c) Robert

Răspunsul îl găsiţi în rubrica de filme din acest număr.

**Tombola LEVEL InterCom Film**

**Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.**

1 ☐

6/2001

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Judeţ | | |
| Telefon: | E-mail: | | | |

## Tombola LEVEL şi Sony





**Sunt oferite ca premii10 jocuri Spyro-Year of the Dragon**

1 **Cine este şeful mafiei braziliene din jocul Drivers 2 Back on the Streets?**

a) Tobias Jones  b) Alvaro Vasquez  c)Tanner

Răspunsul îl găsiţi în articolul din acest număr dedicat jocului.

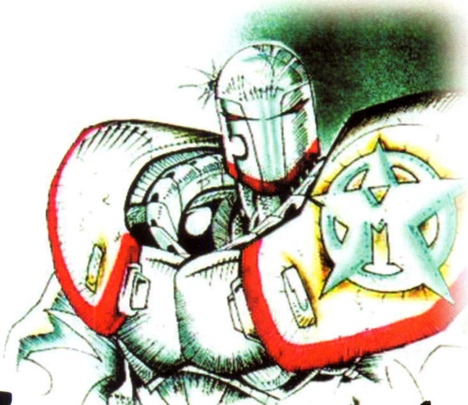
**Tombola LEVEL şi Sony**

**Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.**

1 ☐

6/2001

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nume, Prenume: | | | | |
| Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap. |
| Loc. | Cod | Judeţ | | |
| Telefon: | E-mail: | | | |



# Scrisori multle,

## discuții aprinse și probleme ce trebuie rezolvate.

**Înainte să „trecem la treabă", vreau să clarific niște lucruri. În primul și ÎN PRIMUL RÂND nu mă mai tot întrebați „Pe când un CD full?!! Și un poster!!! Și...!!!", când se va face vreo astfel de schimbare în revistă, vă asigur că o să fiți primii care o să aflați (după noi, desigur). În al doilea rând: mai întâi au fost unii care mi-au cerut să nu mai „ciopârțesc" scrisorile și le-am făcut pe plac, iar acuma sunt alții care îmi cer să nu mai bag scrisori întregi la Chatroom... hotărâți-vă, vă rog!**

## NEMESIS

Dragă LEVEL,

Nu știu alții cum sunt, dar eu, când mă gândesc la toate revistele LEVEL citite și răscitite, la articolele semnate de atâți redactori, dintre care unii văd că au supraviețuit iar alții, din nefericire, au plecat (veșnică poomeeeniiire ;) ), la CD-urile pline cu demo-uri pe care le jucam până la epuizare, parcă-mi saltă și acum „procesorul" de bucurie.

Dar să lăsăm sentimentalismele deoparte și să trecem la probleme mai serioase (ca și cum astea n-ar fi serioase!).

În privința revistei n-am de gând să vă fac vreo critică (știu cât de greu e să redactezi un articol care să mulțumească pe toată lumea, din experiență personală), criticile sunt pentru cei care n-au nimic mai bun de făcut decât să se apuce să scormonească, doar-doar or găsi vreo greșeală. Personal, mie mi se pare că revista e super, chiar și articolele despre jocurile slabe au o tentă de umor prin felul în care sunt redactate (articolul despre State of War din numărul din martie). În ceea ce privește problema jocului full și a posterului, nu cred că mai avem ce discuta, nu?

Nu e rea ideea băiatului care v-a propus să scoateți un supliment numai pentru console PS. De exemplu, în orașul meu există doar o sală de PS dotată cu vreo 200 de CD-uri și, deoarece sunt mândrul posesor al unui... 486, mă duc foarte des pe acolo, având astfel posibilitatea să joc multe alte jocuri care mi-ar fi fost inaccesibile cum ar fi Resident Evil3, Dino Crisis etc.

Totuși, am o mică nelămurire care mă cam deranjează. Vă spun imediat despre ce e vorba:

La data de 06.04.2001, exact cu o zi înainte de vacanță, am cumpărat de la un chioșc revista, o deschid și văd în primele pagini un preview la un joc pe nume Evil Dead: Hail to the King care anunța că e „coming soon". Până aici, nimic în neregulă.

„Bomba" vine după abia 3 (trei) zile când, fiind în trecere pe la sala de PS, mi-au căzut ochii pe un titlu de pe lista de CD-uri: Evil Dead... Măi să fie! Iau eu CD-ul și încep să butonez jocul care mă întâmpină cu un filmuleț de introducere excelent relatând povestea lui Ash (de la origini până în prezent), inclusiv informații despre cartea responsabilă de apariția Răului în liniștita lume, Necromicon a.k.a. Cartea Morților (a se citi în prealabil indicațiile de folosire, rezultatele pot varia).

Ceea ce mi-a spulberat orice urmă de îndoială a fost apariția titlului jocului care scrie mare și frumos (cu litere de sânge): Evil Dead: Hail to the King. Parcurgând jocul, am observat că unele dintre imagini corespundeau screenshot-urilor prezentate în revistă, până și armele sunt aceleași (chainsaw-ul în mâna dreaptă iar în stânga, double-bladed axe, pistol, shotgun a.k.a. boomstick).

Mai știi... poate o fi apărut versiunea pentru PS înaintea celei pentru PC, poate mă lămuriți și pe mine (desigur, asta dacă-mi citiți scrisoarea).

Oricum, revista rămâne cea mai tare din domeniu și pe viitor să sperăm că vor fi mai multe articole, mai multe concursuri, mai mult spațiu acordat chatroom-ului și, posibil, 2 (două) jocuri la rubrica walkthrough.

*Tot ce e posibil... se poate ca versiunea de PlayStation să fi apărut înaintea celei de PC... sau poate că nu. Problema aici este că acele jocuri pe care și le cumpără mai tot gamerul român sunt piratate, iar toate programele pirat apar cu mult înaintea lansării lor oficiale. Așa că noi trebuie să așteptăm să ne parvină versiunea oficială a unui joc chiar cu riscul de a fi „luați tare" de unii dintre voi care au acel joc de câteva săptămâni.*

**Luna aceasta am primit foarte multe scrisori și e-mail-uri ce dezbăteau aceleași probleme... sălile de jocuri, ce înseamnă să fi un gamer adevărat și vârsta gamerilor de pe la noi. Scrisorile care au atins aceste subiecte le puteți citi mai jos alături de răspunsul meu:**

## X-Raptor, The Maniacal One

Pământ către Mitza... Pământ către Mitza... Alarmă roșie (WESTWOOD). Sau mai bine Starcraft (a.k.a. StarCaft). Mișăn brifing: Escadrila de elită (Codename: Level) pierde teren în fața Roiului. Trebuie să facem ceva! Stratagema 1: Va trebui să recucerim pozițiile strategice pierdute.

Objectives (neapărat în engleză, ca să respectăm modelul original Blizzard):

- Retake the 1'st position in the Romanian Top 3
- Fight for the integrity of the Romanian Gamer's Armada
- Your dedicated readers must survive

Este imposibil să nu aveți prin redacție vreun maniac, obsedat, dependent etc. de Starcraft (King of the RTS... STILL). Lui și lui Mitza (asta în cazul în care EL nu e chiar Mitza) le-am adresat rândurile de mai sus, în care am încercat (și sper că am reușit) să parafrazez briefing-urile din Starcraft, atenționându-vă (pe voi toți, LEVEL-ul) în legătură cu situația actuală a revistei voastre.

V-am mai trimis până acum trei scrisori, din care doar ultima a apărut la „Ne-au mai scris". Restul nici nu au existat (pentru voi).

Citesc LEVEL-ul de la nr.2 (dacă se poate spune că citeam o revistă pe vremea aia) și pentru

o bună perioadă de timp am fost de părere că este cea mai bună revistă din domeniul PG („Professional Gaming", termen inventat de mine acum, pe loc). Însă, cam de vreo jumătate de an, observ că tendința voastră este una de „Quit".

Dar nu vreau ca, în scrisoarea de față, să vă critic din nou revista (spun „din nou" pentru că asta am făcut și în celelalte 3 misive), urlând de nervi după ce mi-au căzut ochii (la propriu!) pe niște articole groaznice care desființau de la început (dar mai ales de la sfârșit, pentru că primul lucru la care mă uit când citesc un „review" la unul din jocurile mele preferate este nota) niște jocuri de excepție. Nu, am spus, nu voi critica asta, și nici Chatroom-ul care a pierdut mult din calitate odată cu plecarea Snake-ului. Nu vă voi critica pe voi, ci pe „gamerii" români (unii din ei sunt chiar cititori ai revistei voastre). Spun „gamerii" și nu gamerii, pentru că nu vorbesc de cei reali, adevărați, care au de-a face cu PG-ul, ci de „pleavă", care începe să se confunde cu vechea Gamer's Armada, făcând de râs România pe planul acesta.

În această „pleavă" îi încadrez în primul rând pe cei care se cred gameri, se laudă cu perfecțiunea lor în domeniu, dar când îi iei „la bani mărunți" în legătură cu vreun RPG, TBS sau uneori chiar RTS, îți aruncă în față replici de genul: „Nu-mi plac strategiile!". Și asta, repet, chiar dacă le vorbești de AD&D! E GRAV! În al doilea rând, sunt cei care te provoacă la un Quake3, UT sau chiar un Starcraft, lăudându-se cu rezultatele lor în multiplayer, dar o scaldă când vine vorba de cunoștințe elementare. (Vezi întrebarea de baraj: „Ce casă producătoare a făcut Diablo I și II?", la care vei primi răspunsuri ca: „Păi... stai puțin că nu mai țin minte..." sau, mai rău: „la mai termină bă cu teoria ta. Dacă tot te dai mare, hai la ********* să vedem care e mai tare la DiabloII?"). Concluzie: degeaba practica, dacă nema teoria. În al doilea rând, tot aici la „pleavă" ar intra și cei care, chiar dacă cunosc și practica (sau mai bine zis tehnica) și teoria de care vorbeam mai sus, au tendința stupidă de a reduce totul la efect, excluzând cauza. Cineva mă întreba în legătură cu Gunman, ceva de genul: „Ce să fac ca să ies din liftu' ăla unde vorbește tipa aia?" După ce am încercat să îi explic respectivului că ăla e „Training"-ul și că, odată ieșit, nu trebuie să intre în acțiune, ci să urmeze tunelurile și să asculte ordinele superiorilor, pentru a ajunge să învețe „cum se joacă", am primit o replică de genul „Da, bă, bine, da' io când încep să împușc?!" O altă problemă ar fi părerea unor astfel de „gameri" cum că povestea nu contează, că orice joc are un scop fix, care trebuie intuit și urmat și care, în majoritatea cazurilor, este acela de a omorî tot și de a salva lumea. Este cazul celor care nu citesc briefing-urile din Delta Force, acționând pur intuitiv sau nu dau atenție conversațiilor din Undying, spunând că este vorba de „poveste", de un simplu „background story", o simplă motivație pentru acțiune, că „ăia îți spun de la început povestea", ceea ce este total fals într-un asemenea joc, unde povestea se construiește pe parcurs, tocmai din acele dialoguri.

Într-un mod la fel de stupid, unii pun întrebări ca: „Ce trebuie să faci în x?", unde x=DeusEx, Baldur's Gate II: Shadows of Amn, NOLF, Black & White etc. Dar cel mai grav este că cei care pun această întrebare nu o fac din cauza „nostalgiei unor vremuri apuse", când arcade-urile și strategiile previzibile erau la modă, ci din același motiv din care, când le spui că Vampire e un RPG, te întreabă ce e aia, cu ce se mănâncă etc. Pentru ei nu există RPG, RTS, RTT, FPS, TBS și nici un alt gen. Acest universal „ce tre' să faci?" este cea mai exasperant de autocuprinzătoare întrebare a unui pseudo-gamer: ea înseamnă genul, story-ul, view-ul, feeling-ul și o mulțime de alte lucruri pe care noi le-am cataloga drept total diferite. Și toate acestea îmbrăcate într-o pelerină opacă a absurdității. Spun „absurditate" nu atât din cauza lipsei de motivație a întrebării, cât din cauza faptului că respectivul se așteaptă la un răspuns simplu și concis, în una sau două fraze. Ba chiar, pot spune că azi, cu DeusEx pe de o parte și Black&White pe de alta, este absurd chiar și faptul că respectivul așteaptă un răspuns.

Cred că asta este „Buba" care ne macină pe noi, gamerii acum, în această perioadă de criză a României (nu aia economică, asta PG-istică). Așa că eu sper ca, prin această scrisoare (pe care a trebuit să o verific de vreo trei ori, ca să nu-mi lipsească vreun w, a , s sau d :-), să vă fi trezit atenția cu privire la această tendință de autodistrugere a Armadei. Consider că singurii care pot remedia situația suntem noi (Gameri din toată țara, uniți-vă!), făcând pe misionarii, încercând să-i convingeți pe acei iremediabili „Mr. Fake" să o ia pe calea cea dreaptă (pentru ei), adică orice, numai gaming NU.

P.S. Are you sure you want to quit? Boo will miss you...

## Adryan G

Sal!!

E prima oară când vă scriu, deci voi începe cu un compliment: „sunteți tari fraților, țineți-o tot așa!!". Eu vă scriu în legătură cu gamerii români. Părerea mea e că diferențele de vârstă nu contează când e vorba de plăcerea de a juca. Deoarece un joc e extensia sufletului unui om, fie el puști sau om în toată firea. Să vă dau un exemplu: eu sunt din Suceava, iar aici în orașul meu (cam mic și prăfuit de felul lui) sunt doar câteva (a se citi 4) săli serioase de jocuri. Restul (multicele) sunt prea mici sau au calculatoare proaste. Așa că în căutarea unui loc liber pentru câteva ore te face să dai de aceiași oameni zi de zi.

Așa că nu am putut să nu observ destul de des un tip de vreo 25-30 de ani care era tot timpul îmbrăcat la costum. Nu m-a prea interesat până într-o zi când jucam și eu un Counter Strike relaxant cu câțiva colegi (chiulisem și prinsesem sala goală). Eu eram mare și tare pe acolo (joc binișor) când au venit 2 tipi, ambii la vreo 30 de ani, dintre care unul era „subiectul" meu. Au intrat și ei în joc. Jucam noi liniștiți pe Rush (care avea prea mult nerv îl liniștesam eu rapid - ați văzut vreodată un terro cu 4.3 în mână?? :-):-0..) când, din senin, am prins o ambuscadă. Am făcut măcel, mi-au murit 2 colegi, dar de la ei au murit 5 (terro erau inferiori numeric). Rămăsesem cu 80 viață și 60 și ceva armură. Atunci îl văd pe Fred (counter) cu un sniper în mână. Trag ceva gloanțe, dar se ascunde, iar eu după el. Ajuns la ostatec (chiar lângă) eu, împecher și sigur de mine cu 1-3-ul după el, când, ghici ce!!! Tipu' trage o săritură jos și din aer și prin semirotație eu primesc în aer un bullet drept în căpățână. <C-t win> cred că era a 5-a oară pe ziua aia. Eu nervos, mă ridic și încep să urlu: cine-n ***** e Fred???? Ghici cine se anunță?? Cu o privire de miel nevinovat, subiectul meu zice sfios: „Eu, da de ce?" De atunci mi s-a demonstrat (în repetate rânduri, tot de Fred) că și cei mai mari pot juca cu adevărat bine un joc.

Ehh, cred că v-am plictisit bine până acu'...

Cheao....

## NigHTwoLF

N-am să încep cu o formulă de deschidere, pentru simplul motiv că nu îmi plac. V-am mai scris, e adevărat, dar de mult. Mi-ați și răspuns o dată, lucru ce m-a făcut erou între colegi. Dar deh... Frumoase sunt vremurile trecute. Să nu lungim însă vorba, pentru că i-aș face pe cei ce mă cunosc să exclame: „Ăsta nu e... !?" Ce vă pot spune despre mine: sunt un cititor fidel al revistei voastre, am 16 ani, stau într-un cartier destul de... din București, fac parte dintr-un grup de crackeri... nu mă feresc s-o spun pentru că nu e o rușine și învăț la un mare colegiu din Capitală în clasa a 9-a; asta ca să nu spună mamele copiilor mai mici: „Uite-l și pe ăsta care se laudă că e cracker și probabil nici n-a terminat clasa a 7-a!". Cunosc unele persoane care așa fac. Aș vrea să discut un pic de sindromul numit... gamer!

Păi, fraților! Vorba unuia numit Phantom din Bv., oraș unde am și eu niște bunici, care ne spune că toată lumea se autointitulează gamer (nu-mi place să nu vorbesc direct decât cu anumite persoane) PE NEDREPT. Adică și băiatu' de 7 ani care stă la etajul 3 și joacă Taycoon 1 oră pe zi e gamer. Păi, atunci eu, săracu de mine, și cu prietenii mei, săracii de ei, care stăm minim 8 ore în fața calculatorului aproape în fiecare zi cum ne numim? (în afară de maniaci).

Unii dintre voi se întreabă: „Băi, frate, da'

ce fac ăștia atât în fața calculatorului?" Răspunsul vine: o partidă de Starcraft free for all de 6-7 ore și o oră chat; sau o partidă de Quake III TA de 3 ore și alta de vreo 5 ore de Heroes III. Și dacă din întâmplare apare ceva nou pe net... mă rog. Nu-i a bună fraților. S-au format atâtea cluburi de gameri odată cu I-Cafe-urile, dar toate sunt pline mai mult de trei sferturi de... hai să nu le spunem panarame.

Păi, mă duc și eu acum câteva zile într-un I-Cafe să joc ceva. Iau și eu ca tot omul un calculator și mă uit în dreapta și-n stânga să joc și eu ceva. Văd niște puști că jucau QuakeIII și intru și eu. În momentul în care intru unul începe să râdă și spune: „Uite-l și pe **** ăsta cu cine și-a găsit el să se pună în seara asta!", lucru ce m-a enervat la culme. Băieții ăștia pierdeau vremea toată ziua pe acolo și se dădeau cei mai tari. Nu se juca nimeni cu ei, de frică să nu mănânce bătaie. Dar nu erau obișnuiți să joace pe „Hurt Me Plenty", lucru ce s-a văzut imediat.

O altă categorie de puști care se autointitulează gameri este aceea a puștilor care se laudă că au reușit să temine cutare joc într-un număr de cutare de săptămâni. Și ei sunt mari gameri și mari maeștri.

Am stat de vorbă acum câteva zile cu un coleg din Militari. Mi-a zis că a terminat în 2 zile 3 jocuri: Vpool3, Rune și Colin McRae2. Am rămas un pic mască, dar m-am gândit că nu e imposibil. Eu mă pot lăuda doar că am terminat Brood-ul cu Protos și Zerg în 4 zile, ceea ce este extrem de mult ca timp!!!. Un coleg de rețea a terminat RA2 în 2 zile, ceea ce e fantastic. Atunci cum vine puștiul ăla să îmi spună că se numește gamer când are la activ doar vreo 10 de ore de CS și 20 de Quake și că a terminat într-o lună HerosIII? Îmi răspundeți și mie? Dar asta e... Nimeni nu-i poate împiedica să se autointituleze gameri decât bunul simț. Bineînțeles că n-am vorbit despre cei care au participat la concursuri, pentru că dacă participi la un concurs îți trebuie experiență.

Am peste 300 de ore de Brood la activ și nu am participat la nici un concurs din simplu motiv că la o întâlnire amicală am fost eliminat în 5 minute de unul dintre cei mai buni oameni din țară. Ceea ce nu e posibil. Nu aveam speranțe de victorie dar nici chiar așa.

Am să continuu luna viitoare. Vă aștept răspunsul!

## Mark the Ripper

Salut!

Vă scriu pentru prima oară și vreau să vă spun cât de bună e revista, cât de... BLA, BLA, BLA!

Eu de fapt sunt un cititor ca toți ceilalți, dar care a citit scrisoarea lui... pardon, a domnului Trackball și am rămas profund uluit de faptul că voi sunteți surprinși de majoritatea covârșitoare a adolescenților din industria jocurilor. Păi, hai să ieșim afară, pe stradă, și să vedem cam ce fel de oameni ar trebui să știe ce înseamnă Quake sau Starcraft.

Avem: multe bucăți bătrâni, care abia își duc traiul de pe o zi pe alta, în a căror sacoșică (pâine, câteva medicamente, rar zarzavaturi) stă toată pensia lor. Nu-i văd jucându-se de-a Counterii.

Mai sunt microbiștii, care trăiesc pentru a cafti suporterii adverși și pentru care dacă EA nu scoate un FIFA cu Steaua, Dinamo, Rapid (și, pentru voi, FC Brașov), calculatorul va rămâne un lucru ignorat.

Avem puține (da' costisitoare) bucăți demnitari, patroni etc., care în timp ce țin în stânga celularul, cu dreapta învârt de volan și schimbă viteza cu... (haha! mașina are cutie automată!) nu au timp să se joace. Ei sunt prea ancorați în realitatea noastră de zi cu zi pentru a mai înțelege o alta.

Mai sunt desigur și acei oameni cu slujbe diverse, a căror Dacie își face datoria și care reușesc să-și facă timp pentru un calculator. Dar aceștia sunt destul de puțini.

Cât despre femei, ele au treburi mai importante decât măcelul din Carma. Gamerițele sunt o minoritate și trebuie tratate ca atare.

Așadar, cine vreți să se joace pe calculator? Noi, tineretul din ziua de azi (și în același timp viitorul României!), cine altcineva?! De ce credeți că sunteți cea mai cumpărată revistă de acest fel? Nu că vreți să fiți serioși, ci pentru că ne atrageți pe noi, devoratorii de joace, prin articolele pline de haz, prin glumele pe gustul nostru.

Domnul Trackball nu este decât excepția de la regulă.

[...]

Mi-a venit o idee. Nu vreau să vă pun pe voi s-o puneți în aplicare, dar, cum am explicat mai sus, sunteți cea mai vândută revistă și poate sugestia mea capătă formă. Propun scoaterea unei cărți care să aibă ca subiect jocurile pe calculator. Orice ar fi ea, fie o istorie a lor, fie niște memorii sau chiar un roman despre viața de gamer în general, ar fi un best-seller la noi în țară.

Poate domnul Trackball își pune în aplicare anii de experiență pe care îi are sau capacitățile de jurnalist.

Dar eu am 13 ani! Ce știu eu?"

## Andreea

Oamenii din țara asta și-au făcut un obicei din a se plânge că o duc rău, că nu au bani, că nu au aia, că nu au ailaltă, dar cu toate acestea I-Cafe-urile sunt o adevărată afacere.

Părerea mea este că așa cum în anii '90 (la început) toate „bombele" aveau cel puțin un aparat de jocuri cu fise (cel pe care ne-am obișnuit să-l numim „poker"), așa este și acum: o invazie sau, dacă vreți, „o ploaie" de astfel de localuri.

Nu am nimic cu ele. Dimpotrivă, aș vrea să contribuie la educația miilor de copii care-și petrec timpul liber acolo, sau care chiulesc de la ore pentru ca să joace un Quake sau Counter-Strike.

Problema mea este că acești copii joacă numai FPS-uri. Puțini sunt cei care mai „trag" un FIFA sau un NFS. Eu cred că jocurile în care contează doar mușchii nu sunt educative deloc și nu le-aș recomanda copiilor, în sensul că i-aș învăța să joace și altceva: un RPG, un RTS, un joc din care să tragă niște învățăminte sau chiar care să-i ajute să învețe limba engleză (pentru că majoritatea jocurilor sunt făcute în limba engleză, sau pentru că majoritatea românilor preferă limba engleză).

Spre exemplu, din DiabloII și din Pharaoh am învățat foarte mult în comparație cu alte jocuri, mai ales cuvinte în limba engleză. Nu sunt o neavenită în această privință, adică am studiat limba engleză timp de 10 ani de zile (în școală) și-mi place foarte mult, drept pentru care rețin întotdeauna tot felul de cuvinte pe care le aud prima dată de unde apuc: de la radio (muzică), de pe casete sau CD-uri cu muzică, din filme și din jocuri. Ba chiar am ajuns în asemenea hal încât după ce mi-am instalat Office-ul 2000 m-am uitat ca vițelul la poarta nouă în meniul „Fișier" și nu știam unde este „Page Setup". Până mi-am dat seama că este „Inițializare Pagină" am click-uit pe alte opțiuni de am obosit.

Un alt aspect ar fi cel al vârstei gamerilor [...]

*În primul și în primul rând, ce e aia dom'le un gamer ADEVĂRAT?! Se plimbă cu mouse-ul după el? Își planifică drumul spre școală în funcție de câte puncte de retragere există?! Când fuge obișnuiește să sară ca bezmeticul?!... și de ce Vasilică de la 3 se dă mare chiar dacă nu știe ce e aia AD&D. Păi... mai mult ca sigur nu poți fi numit gamer dacă tot ce ai jucat până acuma implică doar un M4A1 și un Flashbang (și, de ce nu un Zerg și un Protoss). Am mai discutat asta o dată, trebuie să mai știi și altceva în afară de jocurile pe care ești expert la sala de jocuri de lângă tine. Și ar fi de asemenea bine să știi ce e ăla AD&D, sau măcar ce e ăla RPG. Dar nu voi privi de sus niciodată pe unul care se joacă numai Counter-Strike, mai ales dacă este bun la jocul ăsta... la o adică, e cel puțin un început și ar fi putut fi chiar un mod de a-ți câștiga pâinea dacă nu trăiam în România.*

*Apoi, de ce să spui că FPS-urile, și în general jocurile în care contează mai mult „mușchii", nu sunt la fel de importante ca jocurile ceva mai inteligente. E ca și cum ai spune că sportivilor nu le-ar trebui acordat nici un pic de respect pentru că nu recită o poezie în timp ce aleargă și sar. E exact același lucru! Și să știi că FPS-urile sunt mult mai tactice decât ai crede (mă rog, cel puțin unele).*

*Și în final care este limita (minimă și maximă) de vârstă pentru a putea juca ceva. Am întâlnit și oameni mai în vârstă pe care îi pot numi gameri adevărați precum și puști de 12 ani*

*care intră în această categorie. Că adolescenții reprezintă majoritatea gamerilor, e adevărat, e logic... Și nu, nu m-am mirat niciodată de mulțimea copiilor pe care îi întâlnești în sălile de jocuri.*

*Că mi-aș fi dorit să întâlnesc acolo oameni cu 3-4 ani mai mari e adevărat... pentru că, totuși, nu cred că pot discuta cu un copil de 11 ani despre Dizzy și Spectrum, nu?*

*Dar nu poți cere unor copii care nu au avut posibilitatea până acum 10 ani să intre în contact cu jocurile să fie toți mari experți, nu? Iar dacă noi, ca revistă am reuși să contribuim la „maturizarea" lor, ar fi un lucru excelent... cel puțin, nimeni nu ne poate reproșa dacă încercăm... măcar atâta.*




## Ne-au mai scris:

Mihai Keller din Cluj Napoca, Bogdan C. din București, irinica2001 din Brașov, Năsălean Ioan B. Horea din Cluj-Napoca, Guguianu Gabriel din București, cineva de undeva, Boșcu Mona din Lugoj, Anghel Răzvan din București, Drăgoiu George Alexandru din Sfântu Gheorghe, Cornean Mihai din Satu Mare, Dan Sebastian din Deva, Jander Ovidiu-Andrei din București, Toma Ștefan din București, Irinescu George din București, Mazilu Traian din Broșteni, Pistol-Constandache Mihai din Constanța, Marin Radu din Constanța, Tuhari Mihai din București, Andrei Dan-Mușatescu din București, Simion Bogdan Mihai din Vâlcea, Ardelean Vlad din Iași, Tudor Claudiu din București, Alexandru Sabrin din Piatra Neamț, R. Wainblat din Cluj Napoca, Crăciun Nicodin Cosmin din București, Rafiroiu Tiberiu din Bacău, Tufaru Claudiu din București, Olteanu Alexandru din Craiova, Gogescu Raul-Alin din Ploiești, Dinu Cristian-Mihai din București, Popescu Cristian din Craiova, Manescu Theodor din București, Dolha Adrian-Horea din Cluj-Napoca, Mureșan Andrei din Satu Mare, Guțiu Ciprian din Mureș, Mike din București, Levi din București, Santa Raul din Satu-Mare, Munteanu Doru din Vrancea, Sasu Victor din București, Vijuțan Cristian din Târgu-Jiu, Sobaru Adrian din Constanța, Andrei a.k.a. Rain din București, Piros Silviu din Sighișoara, Mamulo' The Chosen de acolo de la el, Vicky, Nicolau Vlad din Constanța.




**LEVEL**

**Str. N.D. Cocea Nr.12**
**2200 Brașov**
**Tel: 068/415158,**
**093-570511**
**094-754983**
**Fax: 068/418728**
**E-mail: level@chip.ro**
**ISSN: 1582-1498**

**General Manager:**
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
**Redactor șef :**
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)
**Secretar de redacție:**
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

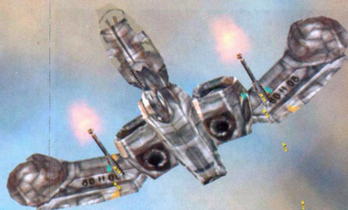
**Redactori:**
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@chip.ro)
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
**Redactori hardware:**
Decebal Schiller
(decibelu@chip.ro)
**Publicitate:**
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

**Grafică și DTP:**
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
**Online:**
Cosmin Mănoiu
(cosmin_manoiu@chip.ro)
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Liviu Beteag
(liviu_beteag@chip.ro)
**Marketing:**
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)
**Contabilitate:**
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

**Distribuție:**
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)
**Adresa pentru corespondență:**
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
**Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728**
**Pregătire filme:**
Artur REPRO LTD, Ungaria.
**Montaj și tipar:**
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



Echelon
Simulare SF cum numai rușii știu să facă




Rune: Halls of Valhalla
Săbii și monștri, în continuare la persoana a 3-a




Tropico
El Presidente de Republica Bananiera



System Shock 1+2
...și încă nu ne-am revenit

Review Special